IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI DEMO!

LA GUIDA COMPLETA A GRAN TURISMO 2

GM Games Master

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ PC ✶ PSX2 ✶ ARCADE ✶ GAME BOY



ANTEPRIMA!
PERFECT DARK
MEGLIO DI GOLDENEYE?

PROVATO!
RIDGE RACER 64
CORRIAMO COME DEI PAZZI SU NINTENDO 64!

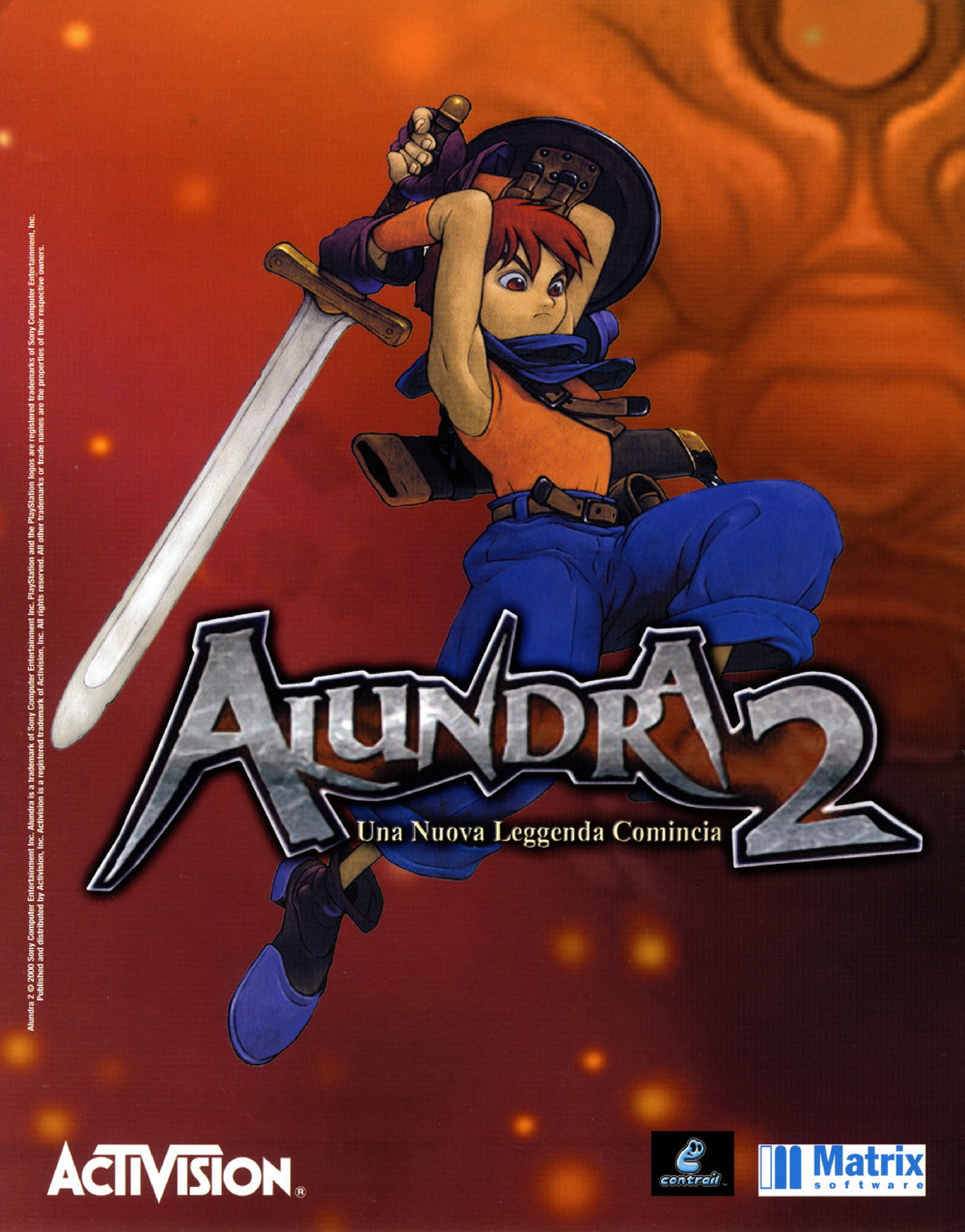
PROVATO!
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
È IL GIOCO DELL'ORRORE DEFINITIVO!

PLAYSTATION 2
LO SPECIALE SULL'ATTESISSIMA CONSOLE DELLA SONY!

N.5
MAGGIO 2000
L.9.900

Anno IV - Numero 5 - MAGGIO 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ANTEPRIME ✶ NOVITA' ✶ POSTER



ALUNDRA 2
Una Nuova Leggenda Comincia
Alundra 2 © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. Alundra is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks or trade names are the properties of their respective owners.
ACTIVISION®
contrail
Matrix software

UN MONDO IN PERICOLO

Un eroe, solo contro il male.
Il destino del reame
nelle sue mani.



Brandisci la spada.
Risolvi gli enigmi.
Esplora e libera le terre
incantate.





Perchè quell'eroe sei TU!

PlayStation

HX HalifaX
www.halifax.it


bleem!
STATION.
Finalmente sul tuo PC la grafica di nuova generazione dagli attuali giochi PlayStation™!
Bleem! è il primo e unico emulatore software di PlayStation™ legale.
Centinaia di titoli sono già compatibili e il numero è in continuo aumento.
Distribuzione ufficiale con manuale di installazione in italiano.
bleem!
DISTRIBUTORE UFFICIALE:
NEW MEDIA
Via Campo dei Fiori, 4 - 47100 Forlì
Tel 0543/720350 - Fax 0543/720367
e-mail: info@newmediaonline.it
www.newmediaonline.it
Bleem non è affiliato o licenziato in alcun modo da SONY Corporation o suoi affiliati o sussidiari. I giochi PlayStation™ vengono venduti separatamente, non esiste nessuna relazione con altre compagnie produttrici di software per Playstation. "PlayStation™" è un marchio registrato di Sony Corporation."Bleem!" e il conseguente logo sono marchi registrati di Bleem, LLC. Tutti gli altri marchi registrati sono di proprietà dei loro rispettivi autori.
BLEEM NON GARANTISCE LA PIENA COMPATIBILITÀ CON TUTTI I GIOCHI PLAYSTATION™.

Games Master

prepari… alla lettura di questo numero con la foto del mese. . .



PLAYSTATION 2 SPETTACOLARE!



TUTTE QUESTE IMMAGINI E MOLTE ALTRE ANCORA NEL NOSTRO SPECIALE ESCLUSIVO

PAG. 58



GamesMaster

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Scram, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 38,5%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

GamesMaster

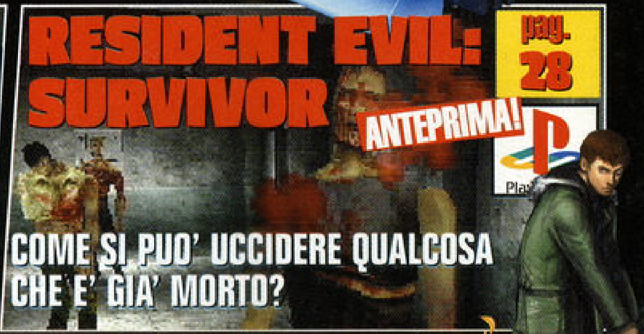
IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!











PERFECT DARK

ANTEPRIMA!

pag. 16

ALLA SCOPERTA DEL GIOCO DI SPIONAGGIO PIU' ATTESO

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

COSA CI ATTENDE NELLA NUOVA AVVENTURA DEL GIOCO HORROR PIU' POPOLARE DEL MONDO? SCOPRIAMOLO INSIEME!

PROVE!

Dreamcast

pag. 68

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

PROVE!

LA SIGNORINA CROFT APPRODA SUL DREAMACAST!

pag. 93

Dreamcast

RIDGE RACER 64

pag. 74

COSA PREFERIAMO... LE CURVE DELLE DONNE O QUELLE DEI CIRCUITI? NON IMPORTA, IN RIDGE RACER C'E' TUTTO!

PROVE!

LE GUIDE

GRAN TURISMO 2

TRUCCHI!

TUTTI I TRUCCHI PER VINCERE IN OGNI CIRCUITO!

pag. 50

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...



LE NOSTRE RUBRICHE



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

E' L'ORA DELLA PLAYSTATION 2

29 SETTEMBRE: LA DATA DI USCITA IN EUROPA

■ IL VIAGGIO IN GIAPPONE DI GAMES MASTER DÀ I SUOI FRUTTI ■ RIVELATI I PIANI DI SONY PER L'EUROPA ■

Abbiamo atteso un anno dal primo annuncio relativo al lancio della PlayStation 2 in Giappone; ora abbiamo scoperto che dovremo attendere altri sei mesi prima di vedere la nuova console sbarcare sui nostri lidi...

Nel corso di una conversazione fra il nostro caporedattore e Chris Deering, responsabile di Sony Europe, Games Master ha appreso che la data in cui Sony punta a lanciare la PlayStation 2 in Europa è il 29 settembre, ovvero cinque anni esatti dopo il lancio europeo della PlayStation originale.

Sapevamo che l'attesa sarebbe stata faticosa, ma ora che cominciamo ad avere dati concreti sulla console la situazione potrebbe farsi veramente insostenibile, come dimostrano le 200.000 PlayStation 2 vendute prima del lancio attraverso l'apposito sito Internet www.jp.playstation.com, che si è in seguito intasato di fronte alla mole di traffico a cui è stato costretto a fare fronte. Attualmente è stata introdotta una serie di server di supporto in grado di gestire i 1,2 milioni di contatti ricevuti ogni ora.

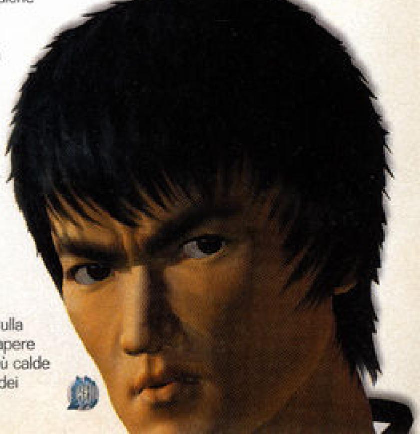
Così, la più straordinaria console della storia è stata lanciata nei primi mesi di un secolo che vedrà affermarsi progressi tecnologici che nessuno di noi sarebbe in grado di immaginare. La PlayStation 2 di Sony è stata lanciata in Giappone e in un giorno ha venduto 400.000 esemplari: una quantità decisamente più realistica rispetto al milione di copie vendute previste oltre un anno fa per il primo giorno di vendita. Sony prevede però che entro il 2005 ci saranno in circolazione ben 22 milioni di PlayStation 2 nel solo Giappone: ben 2 milioni in più rispetto al numero di televisori presenti in Inghilterra! Reuters, l'agenzia di stampa che ha diffuso queste cifre, ritiene inoltre che la PlayStation 2 guiderà la rivoluzione del DVD, rendendo questo sistema più popolare delle cassette VHS.

Ovviamente queste sono le notizie più esaltanti, controbilanciate però dal fatto che la maggioranza di noi non potrà mettere le mani su una PlayStation 2 ancora per qualche tempo. Tuttavia, dopo la fenomenale diffusione della PlayStation originale, che ha condotto Sony verso orizzonti completamente nuovi, possiamo stare certi che la PlayStation 2 avrà sul divertimento casalingo un impatto molto superiore a qualsiasi previsione. Inoltre, tutto ciò significa che avremo finalmente una console che mamma e papà ci lasceranno tenere accanto al televisore, grazie alle sue funzioni DVD.

Saltiamo allo speciale sulla Playstation 2 per sapere tutte le notizie più calde sulla nuova era dei videogiochi!


▲ La vogliamo! Datecela!





IN ARRIVO IL DELFINO



NOVITÀ SULLA DATA DI LANCIO DEL DOLPHIN

NINTENDO AVANZA CON CAUTELA ■ IL SUCCESSO DEL GAME BOY SMORZA IL LANCIO

Entrambe le nuove console Nintendo, il Dolphin e il Game Boy Advance, hanno visto rinviare le proprie date di lancio in Europa e negli Stati Uniti ed è improbabile che le vedremo nei negozi prima dell'autunno del 2001. In origine ci si aspettava che entrambe sarebbero state in vendita in tempo per il prossimo Natale, il periodo dell'anno più redditizio per l'industria dei videogiochi.

Malgrado l'elevata quantità di indiscrezioni e ipotesi che circolano a proposito delle nuove macchine Nintendo, le date di lancio in Europa non sono ancora state confermate.

Le ultimissime da Nintendo indicano che la casa produttrice sta ancora lavorando per lanciare in Giappone sia il Dolphin che il Game Boy Advance entro la fine dell'anno, anche se per quanto riguarda il Dolphin Nintendo riconosce che "sarà difficile". Più promettente la notizia di Nintendo secondo la quale IBM ha già prodotto la sbalorditiva cifra di due milioni di processori per la console, che sembrerebbero confermare le ipotesi secondo cui Nintendo sarà in grado di presentare un Dolphin completo e funzionante alla sua imminente fiera Spaceworld di Tokyo. Se poi il Dolphin non dovesse emergere fino alla fine dell'anno prossimo, la cosa potrebbe anche giocare in favore di Nintendo, dal momento che in teoria per quell'epoca i titoli di lancio "indispensabili" dovrebbero essere molti di più. Il ritardo del Game Boy Advance, invece, sembrerebbe dovuto al persistente successo del Game Boy Color, sostenuto dal fenomeno Pokemon. L'attuale versione della console tascabile, che ora sta riscuotendo risultati assai superiori a quelli del Nintendo 64, sta andando così bene che Nintendo appare decisa a massimizzarne le vendite prima di lanciare la nuova versione a 32 bit della prossima generazione. Quando vedrà la luce, il Game Boy Advance dovrebbe poter contare su un vasto pubblico, grazie alla sua compatibilità con i titoli per Game Boy Color.



► Per il debutto di Mario sulla console della nuova generazione dovremo attendere l'anno prossimo.





► Anche Pikachu e i suoi amici non saranno in circolazione fino al 2001.

X-BOX ALL'ESTREMO

UN'OCCHIATA ALLA NUOVA CONSOLE

BILL GATES CONTRO MARIO ■ MICROSOFT AVRA' LA SUA CONSOLE



◄ Il vecchio Bill sembra essersi esaltato davanti al successo dei produttori di console e spera che l'X-Box gli permetterà di ritagliarsi una fetta di mercato.

Certo, è stato uno dei segreti peggio mantenuti della storia, ma ora sappiamo ufficialmente che Bill Gates si prepara a sfidare la potenza di Sony, Sega e Nintendo nel mercato delle console.

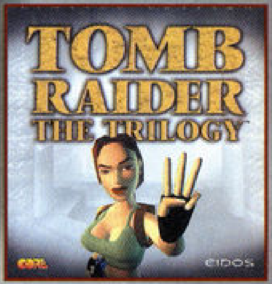
Dopo tutte le indiscrezioni e le congetture, l'industria dei videogiochi ha finalmente potuto dare una prima occhiata all'X-Box di Microsoft in occasione del Game Developers Conference tenutosi a marzo a San José in California.

È la prima volta che Microsoft si impegna nella produzione di una console e la domanda che sorge spontanea è: perché hanno scelto questo momento per entrare in gioco? Il successo della PlayStation ha dimostrato che il mercato dei videogiochi paga alla grande e ora che la PlayStation 2 appare destinata a rafforzare la posizione di Sony in tale mercato, Microsoft è decisa a impedire a Sony di fare la parte del leone. Le potenzialità della PlayStation 2 legate al DVD e al gioco via Internet potrebbero infatti mettere in discussione l'attrattiva del PC e in particolare dei videogiochi per PC e Bill Gates non è certo disposto a stare a guardare. L'X-Box sfiderà quindi direttamente la PlayStation 2 con un lettore DVD incorporato, un modem da 56 K, un disco rigido da 4 GB e una memoria da 63 MB. Il mercato dei videogiochi sarà in grado di sostenere ben quattro console della nuova generazione? Già solo con tre la concorrenza si è dimostrata spietata e Microsoft non ha alcuna esperienza di questo territorio vergine, rispetto a Nintendo e a Sega che possono entrambe contare su una cospicua eredità e sulla fedeltà al proprio marchio.

Microsoft xbox

CONFEZIONE SPECIALE PER LARA

Gli utenti di PC potranno mettere le mani su un pacchetto di divertimento: l'intero universo di Lara sarà reso disponibile in una speciale edizione limitata. Questa offerta per collezionisti comprenderà l'originale Tomb Raider, Tomb Raider 2: Dagger of Xian e Tromb Raider 3: Adventures of Lara Croft.



BIANCO E NERO

Sega Europa ha annunciato ufficialmente che la "simulazione divina" Black and White apparirà in versione per Dreamcast. Il titolo, in cui il giocatore controlla creature divine impegnate a combattersi tra loro, dovrebbe sfruttare al meglio le possibilità per il gioco on-line offerte dal Dreamcast e includerà tutte le caratteristiche e la sofisticata intelligenza artificiale della versione per PC. Lionhead Studios ha dichiarato che anche la PlayStation e il Game Boy Color avranno la loro versione. Non si scherza!

PIKACHU È PECCATO?

Per Pokèmon potrebbe essere arrivato il match del secolo, che lo vedrà affrontare un avversario davvero d'eccezione: il Cristianesimo. Proprio così: in Messico, la chiesa cattolica ritiene che Pikachu e compagni siano responsabili della perversione dei bambini messicani. Un portavoce della Chiesa ha dichiarato che Pokèmon è "...una combinazione di elementi che incitano i bambini alla violenza e alla perversione sessuale". Sulla violenza si potrebbe discutere, ma... la perversione sessuale? Insomma, Jigglypuff è carino, ma non è che ci mandi più di tanto su di giri...



LA TRAMA DI RESIDENT EVIL

La fabbrica delle indiscrezioni continua a lasciar filtrare dettagli relativi alla trama del nuovo Resident Evil per PlayStation 2. Secondo le voci, l'avventura per la console della prossima generazione presenterà una nuova mega-compagnia, BioJect, che farà evadere dal carcere gli ex-scienziati di Umbrella perché creino un nuovo virus ancora più potente. La nuova piaga mortale verrà diffusa per errore e quasi distruggerà il Nord America. Si farà vedere anche Wesker, che di recente ha fatto capolino in Resident Evil Code: Veronica. Presto ne sapremo di più...



SEGUA QUEL VIDEOGIOCO!

DRIVER 2 PRONTO A SFRECCIARE DI NUOVO

QUATTRO CITTÀ NUOVE ■ ORA POTREMO VARCARE IL CONFINE A SUD



I sordidi bassifondi di New York prenderanno vita e metteranno a dura prova la nostra abilità di piloti.

Driver è stato uno dei maggiori successi dell'anno scorso, perciò non sorprende che il numero 2 sia destinato a sfrecciare da dietro l'angolo senza nemmeno darci il tempo di dire "inseguimenti in macchina"... e sarà pure pieno zeppo di novità!

Le città di L'Avana, Las Vegas, Chicago e Rio sono state smontate pezzo per pezzo e ricostruite all'interno della PlayStation.



L'introduzione delle più classiche città del Sud America sposterà l'azione dalle strade regolari degli Stati Uniti e offrirà al giocatore l'emozione di sfuggire alla polizia e di portare a termine le varie missioni attraverso stradine sconnesse e tortuose. Tutto ciò è reso possibile dall'introduzione di "strade curve"!

Anche nella parte dedicata agli Stati Uniti potremo divertirci sulle curve, percorrendo rampe a spirale che ci condurranno su cavalcavia e strade sopraelevate. Con un paio di curve ben calibrate, così, potremo schizzare via sopra la testa dei nostri inseguitori. Quando non consumeremo gli pneumatici, poi, potremo consumare le suole delle scarpe: ora potremo infatti scendere dal nostro veicolo, fare quattro passi e sceglierne un altro. Ciò significa che nel gioco non dovremo soltanto guidare. Dovremo infatti ragionare alla svelta e scegliere in quale veicolo infilarci. Meglio scegliere la via più facile e prendere l'autobus... o provare a mettere le mani su una fiammante Cadillac? Gli sviluppatori Reflections hanno deciso di ancorare l'azione a una trama più solida, che verrà presentata da spettacolari filmati. Come se non bastasse, ci sarà perfino una modalità a due giocatori!



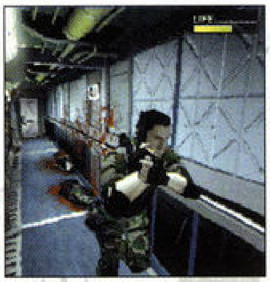


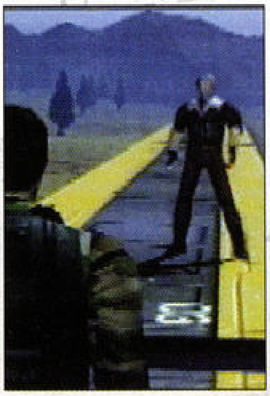
▲ Le città del Sud America ci offriranno nuovi brividi latini e ambientazioni completamente diverse.

BRIVIDI SUI BINARI

OMICIDI DI MASSA SUL TRANS EUROPE EXPRESS

UN TITOLO DI AZIONE E VIAGGI DI PRIM'ORDINE ■ PISTOLE E VAGONI RISTORANTE





▲ Jack ha trovato qualcun altro deciso a sfuggire al controllore.

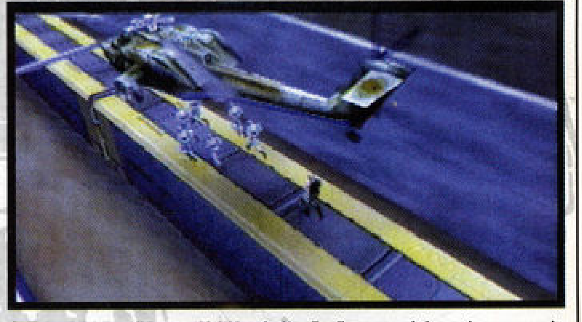
Abbiamo finalmente messo le mani sul fantastico thriller Chase the Express! Il gioco si svolge a bordo di un treno con 16 carrozze, caduto sotto il controllo dei terroristi.

La nostra missione sarà quella di fermare il treno, salvare l'ambasciatore e disattivare le armi nucleari prima che il convoglio raggiunga Parigi.

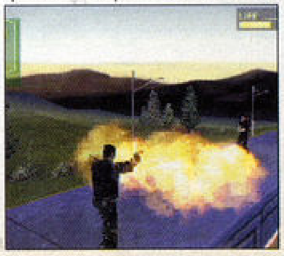
Il viaggio prende il via in Russia e potrà toccare fino a 12 paesi e 36 città, a seconda del percorso da noi scelto. Dovremo risolvere enigmi, uccidere i terroristi e salvare gli ostaggi. A seconda dei personaggi che riusciremo a salvare la trama e la fine del gioco varieranno: le possibili conclusioni sono otto e aspettano solo di essere scoperte. Chase the Express sembra destinato a dare del filo da torcere a Resident Evil e a Metal Gear Solid. Il lancio del gioco in Europa non è previsto prima del prossimo autunno, ma pubblicheremo una prima recensione sul prossimo numero di Games Master.



▲ Una tremenda combinazione di realtà e tecnologia deviata. Queste armi a energia ci metteranno a dura prova, ma purtroppo noi non potremo usarle nel gioco.



▲ Gli uomini delle pulizie, stanchi dei bassi stipendi e di passeggeri che producono enormi quantità di tazze sporche di caffè e di tè, se la battono con il loro precario elicottero.



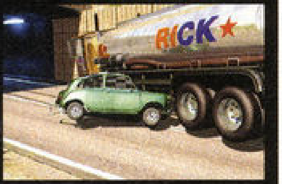



PlayStation
TELE +
Premier Manager
DIETRO IL SUCCESSO NON CI SONO SOLO 11 UOMINI...
In campo puoi anche mandare i migliori giocatori del mondo, ma non basta se non hai capacità organizzative e strategiche.
Quindi, se la squadra perde, rifletti sui tuoi errori!
Tutto il calcio schermata per schermata!
Raccomandato da Fabio Capello
in italiano
INFOGRAMES
CANAL+ MULTIMEDIA
TELE +
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

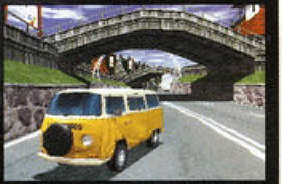
ORIZZONTI DI GARA

UN GIOCO CHE SFIDA GRAN TURISMO 2

■ AZIONE TESISSIMA SULLA PISTA ■ MOVIMENTI REALISTICI AL 100 % ■



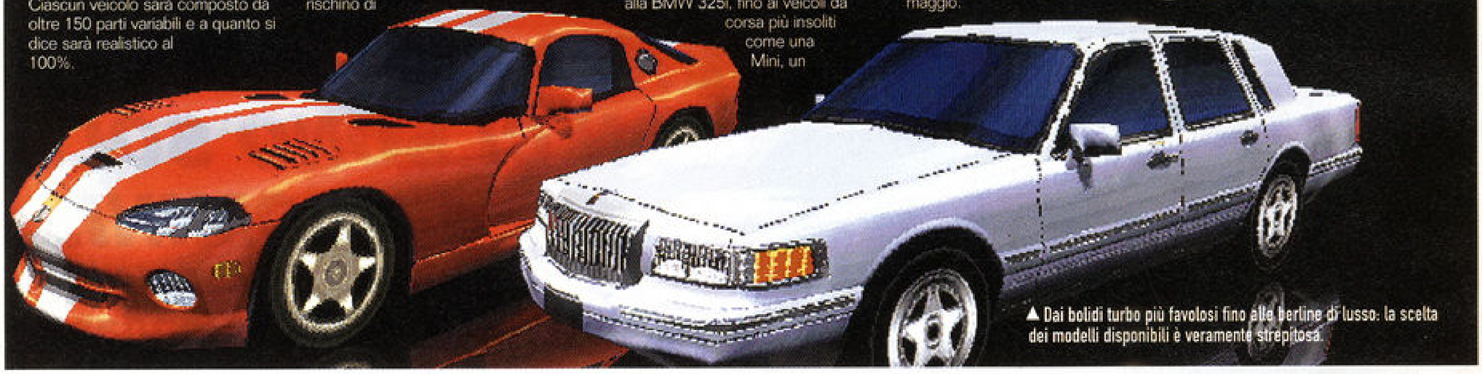




Se credevamo che Gran Turismo 2 fosse il massimo quanto a realismo tra i giochi di corse per PlayStation, gli sviluppatori Clockwork si preparano a darci torto con il loro imminente Vanishing Point.

Il gioco punta a combinare il sistema di manovre più realistico mai apparso finora in un titolo di corse con un'azione di gioco e delle piste in classico stile da sala giochi. Ciascun veicolo sarà composto da oltre 150 parti variabili e a quanto si dice sarà realistico al 100%.

L'attenzione ai dettagli farà inoltre sì che non vi sia alcun oggetto che "compare dal nulla". Quel che è meglio, la precisione dei movimenti sarà eguagliata dall'azione di gioco, sebbene gli appassionati delle slittate in curva in stile Ridge Racer rischino di rimanere sorpresi. Vanishing Point elimina qualsiasi concessione ai comandi tradizionali, sostituendola con un sistema di controllo tra i più realistici mai apparsi in un prodotto a base di poligoni. Perfino in modalità automatica, per abituarsi a questi comandi occorrerà un bel po' di tempo. Come dimostrano le illustrazioni, tuttavia, l'aspetto del gioco è fantastico. I 32 veicoli sono tratti direttamente dalla realtà e vanno da una generosa dose di modelli Ford alla BMW 325i, fino ai veicoli da corsa più insoliti come una Mini, un camper Volkswagen e il nuovo Maggiolino. Tutti gli otto circuiti della modalità a giocatore singolo e i quattro di quella a più giocatori possono essere percorsi anche in senso contrario, per un totale effettivo di 24 piste diverse. In più è presente un certo numero di percorsi da acrobazie, che ricordano le prove Crazy Box di Crazy Taxi. Sul prossimo numero, altri dettagli su questo titolo riservato alla PlayStation, la cui uscita è prevista nel corso di maggio.



▲ Dai bolidi turbo più favolosi fino alle berline di lusso: la scelta dei modelli disponibili è veramente strepitosa.







AH, TI STAVAMO ASPETTANDO...

BOND SULLA PLAYSTATION 2

LICENZA DI UCCIDERE PER ELECTRONIC ARTS

■ IL MIGLIOR GIOCO DI 007? ■ VISUALE IN PRIMA PERSONA PER LA SUPER SPIA ■





The World Is Not Enough, il nuovo sparatutto di James Bond, è stato presentato da Electronic Arts e si prepara a fare la sua comparsa sulla PlayStation 2.

Il gioco si preannuncia come un nuovo sparatutto "furtivo" nel medesimo filone di Metal Gear Solid, ma con una visuale in prima persona e un ricco arsenale gentilmente fornito da Mr Cleese.

Per ora ci sono oltre 10 missioni, che ci permetteranno di percorrere le strade di Istanbul, di combattere a bordo di un sommergibile russo e di sciare sulle montagne del Caucaso. Per dare al gioco il classico tocco alla Bond, sono state inserite sequenze tratte dal film, che appariranno in forma splendida e scorrevole grazie al lettore DVD; le armi, più di venti, dovrebbero essere rese più maneggevoli e precise. L'effetto di Goldeneye sul Nintendo 64 e viceversa non è certo passato inosservato agli occhi di Electronic Arts. Se verrà messo a punto come si deve, questo potrebbe il titolo per PlayStation 2 destinato a fare più parlare di sé, almeno per un certo periodo. Electronic Arts non dovrà che creare il miglior gioco per PlayStation 2... La migliore licenza ce l'hanno già: speriamo solo che i programmatori siano all'altezza del loro compito.

► Oh mamma... una miniera piena di armi nucleari e di cattivi. Un lavoro per James Bond...


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Basta con tutto 'sto casino!
SOUNDWORKS
DeskTop Theatre
Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!
Live the experience
CREATIVE®
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

MARZO

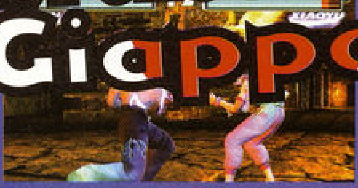
24	Tomb Raider: TLR	Eidos	DC
24	Four Wheel Thunder	Midway	DC
24	Roadsters	Titus	DC
24	Rayman 2	Ubi Soft	DC
24	Evolution	Ubi Soft	DC
24	Toy Story 2	Activision	DC
24	Slave Zero	Infogrames	DC
24	Zombie Revenge	Sega	DC
24	Marble Madness	Midway	GB
24	Disney's Magical Tetris	Activision	GB
24	Tonic Trouble	Ubi Soft	GB
24	Vegas Games	Nintendo	GB
24	Muppets	Take 2	GB
24	Game and Watch 3	Nintendo	GB
24	Rampage Universal Tour	Midway	GB
24	Tony Hawk's	Activision	GB
24	Ready 2 Rumble	Midway	GB
24	Rayman	Ubi Soft	GB
24	Roadsters	Titus	PSX
24	Jo Jo's Bizarre	Virgin	PSX
24	Crusaders of M & M	Ubi Soft	PSX
24	Prince Naseem's Boxing	C'masters	PSX
24	Road Rash: Jail Break	EA	PSX
24	Colony Wars: Red Sun	Sony	PSX
24	Guilty Gear	Studio 3	PSX
24	FIFA '99	EA	PSX
24	Victory Boxing 3	JVC	PSX
24	Psychic Force 2	JVC	PSX
24	Saga Frontier	EA	PSX
24	Dukes of Hazzard	Ubi Soft	PSX
24	Slave Zero	Infogrames	PSX
24	Vampire Hunter	JVC	PC
24	Reach for the Stars	Mindscape	PC
24	NFL '99 Champions	EA	PC
24	NBA Live '99	EA	PC
24	Earth 2150	Mattel	PC
24	FA-18E Super Hornet	EA	PC
24	Freespace 2	Virgin	PC
24	NHL '99 Champions	EA	PC
24	Triple Play '99	EA	PC
24	F1 World Gran Prix	Ubi Soft	PC
24	Deus Ex	Eidos	PC
24	Crusaders of M & M	Ubi Soft	PC
24	Alpha Centauri Pack	Hasbro	PC
24	Tony Hawk's	Activision	N64
31	Cricket 2000	EA	PSX
31	Star Ixiom	Namco	PSX
31	Army Men: Sarge	3DO	PSX
31	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
31	Brunswick Pro Bowling	THQ	PSX
31	Micro Maniacs	C' Masters	PSX
31	Disney World Racing	Eidos	PSX
31	Resident Evil: Survivor	Eidos	PSX
31	Midnight in Vegas	Sony	PSX
31	Tiger Woods PGA tour	EA	PSX
31	Formula One	EA	PSX
31	Street Skater 2	EA	PSX
31	Theme Park World	EA	PSX
31	NFS: Porshe Challenge	EA	PSX
31	Rat Attack	Mindscape	N64
31	Cyber Tiger	EA	N64
31	Battle Tanx	3DO	N64
31	Sega Bass Fishing	Sega	DC
31	Red Dog	Sega	DC
31	Plasma Sword	Virgin	DC
31	Dragon's Blood	Virgin	DC
31	Jo Jo's Bizarre	Virgin	DC
31	Ceaser's Palace 2K	Virgin	DC
31	Thief 2	Eidos	PC
31	Nascar 2000	EA	PC
31	Messiah	Virgin	PC
31	Star Trek: Armada	Activision	PC
31	Dukes of Hazzard	Ubi Soft	PC
31	Star Wars: Commander	Lucasarts	PC
31	Croc 2	Fox	PC
31	Cricket 2000	EA	PC
31	Invictus	Virgin	PC
31	DiaKatana	Eidos	PC
31	Gunship	Hasbro	PC
31	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
31	Army Men Air Tactics	3DO	PC
31	Vampire Masquerade	Activision	PC
31	Top Gear Rally 2	Nintendo	GB
N.D.	Babylon 5	Virgin	PC

APRILE

7	Alien Resurrection	Fox	PC
7	Giants	Virgin	PC
7	Music 2000	C' Masters	PC
7	Wings of Fury	TLC	GB
7	Top Gear Rally 2	Nintendo	GB
7	Dogz	TLC	GB
7	Rugrats: Time Travellers	THQ	GB
7	Catz	TLC	GB
7	Bugs' Crazy Castle	Nintendo	GB
7	Ridge Racer 64	Nintendo	N64
7	Pokémon Stadium	Nintendo	N64
7	Pokémon Stadium	Nintendo	N64
7	DaiKatana	Eidos	N64
7	Championship Bass	Take 2	N64
7	Rugrats: Studio Tour	THQ	PSX
7	Armorines	Acclaim	PSX
7	Apocalypse	Platinum	PSX
7	Alien Resurrection	Fox	PSX
7	Ceaser's Palace 2K	Virgin	PSX
7	Jimmy White's Cue Ball	Virgin	PSX
7	Metropolis Street Racer	Sega	DC
7	MDK 2	Virgin	DC
7	Maken X	Sega	DC
16	Colin McRae Rally 2	C' Masters	PSX
14	Crisis Beat	Sony	PSX
14	Snow X	Sony	PSX
14	Galerians	Sony	PSX
14	Hydro Thunder	Midway	PSX
14	Teletubbies	BBC	PSX
14	WWF Smackdown	THQ	PSX
14	Baldur's Gate	Virgin	PSX
14	Shogun: Total War	Microids	PC
14	Hydro Thunder	Midway	PC
14	Ecco the Dolphin	Sega	DC
14	Hydro Thunder	Midway	N64
14	Harvest Moon	Crave	N64
14	All Star Baseball	Acclaim	N64
14	Wario Land 3	Nintendo	GB
14	Micro Machines V3	C' Masters	GB
14	International Karate	Virgin	GB
14	Billy Bob's Huntin'	Midway	GB
21	MDK 2	Virgin	PC
21	Imperium Galactica 2	Midway	PC
21	Star Trek: Vulcan Fury	Virgin	PC
21	Conquest: Frontier Wars	GT	PC
21	Starlancer	Microsoft	PC
21	Loose Cannon	Microsoft	PC
21	Disciples: Sacred Lands	GT	PC
21	Tech Romancer	Sega	DC
21	Res Evil Code: Veronica	Eidos	DC
21	Toshinden 4	Virgin	PSX

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...



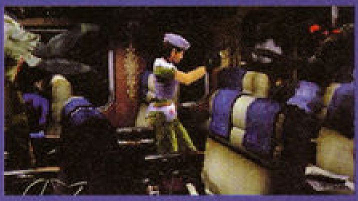
APR	Tekken Tag	Sony	PS2

Questo titolo di lancio più volte rimandato lascerà presto a bocca aperta i nostri amici dall'altra parte del mondo.



APR	Dead or Alive 2	Sony	PS2

Un picchiaduro d'eccezione con tanto di opzione "seni danzanti"... presto in circolazione.



APR	Resi Evil Zero	Nintendo	N64

Ambientato prima della versione originale per PlayStation, questo titolo per Nintendo riporta Resident Evil sul N64!



APR	Legend of Zelda	Nintendo	GB

Questo giochino, il cui sottotitolo è Fruit of the Mysterious Tree, riprende la storia di Link dopo gli eventi di Awakening.

Attenzione a non perdere questi!

Orrore e videogiochi!

Se i nostri amici dell'Estremo Oriente possono già sbavare di emozione davanti ai loro lettori di CD e DVD, noi giocatori europei abbiamo un bel po' di favolosi titoli da attendere con impazienza. Facciamoci coraggio, teniamo duro e diamo un'occhiata a questo carico di delizie virtuali in viaggio verso i nostri lidi. Non c'è niente di meglio...



MAG Hidden & Dangerous Take 2 DC
Tommy si diverte in compagnia di un gruppo di appassionati delle tute mimetiche. Un futuro acquisto strategico.



MAG Zelda Gaiden Nintendo N64
Link e compagni avranno presto un universo nuovo di zecca a loro disposizione.

21	Vanishing Point	Activision	PSX
28	Prince Naseem Boxing	C' Masters	PSX
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PSX
28	Syphon Filter 2	SCEE	PSX
28	Medievil 2	SCEE	PSX
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	N64
28	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB
28	Resident Evil 2	Eidos	DC
28	Jedi Power Battles	Activision	PC
28	Evolva	Virgin	PC
28	Hasbro Action Collection	Hasbro	PC
N.D.	Pokémon Factory	Nintendo	N64
N.D.	Conker's Quest	Nintendo	N64
N.D.	Legoland	Lego	PC

MAGGIO

5	Bass Landing	Sony	PSX
5	Blair Witch Project	Take 2	PSX
5	Blair Witch Project	Take 2	PC
5	Spirit of Speed	Sega	DC
5	Blair Witch Project	Take 2	DC
5	Giga WIng	Virgin	DC
5	Croc	Fox	GB
12	Silent Bomber	Sony	PSX
12	Street Fighter EX 2 Plus	Virgin	PSX
12	Ballistic	Virgin	PSX
12	BattleTanx	3DO	PSX
12	Ballistic	Virgin	GB
12	Casper	Virgin	GB
12	BattleTanx	3DO	GB
12	Star Trek: Insurrection	Activision	PC
12	Force Commander	Lucasarts	PC
12	Tony Hawk's	Activision	DC
12	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
19	Sheep	Empire	PC
19	Super Magnetic Neo	Sega	DC
19	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
19	Pocket GT Racing	Virgin	GB
19	Nascar 2000	EA	GB
19	Dragon Dance	Nintendo	GB
26	Pro Pool	C' Masters	GB
26	Triple Play	Nintendo	GB
26	World Touring Cars	C' Masters	PSX
26	South Park Rally	Acclaim	DC
26	Star Trek: Voyager	Activision	PC
26	Dark Reign	Infogrames	PC
26	Half-life: Team Fortress 2	Sierra	PC
MAG	Mickey's Racing	Nintendo	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64
MAG	Prey	Take 2	PC

GIUGNO

2	Fur Fighters	Acclaim	PC
2	Fur Fighters	Acclaim	DC
6	Test Drive 6	Infogrames	PSX
6	Test Drive 6	Infogrames	GB
7	Starcraft 64	Nintendo	N64
9	Gauntlet Legends	Midway	PSX
16	X-Men	Virgin	PSX
16	Earthworm Jim 3D	Virgin	PSX
16	Excite Bike	Nintendo	N64
16	X-Men	Virgin	N64
16	Diablo 2	EA	PC
16	Heist	Virgin	PC
16	Take The Bullet	Sega	DC
23	Stunt GP	Sony	DC
23	Quake 3	Activision	DC
30	Dark Forces 3	Lucasarts	PC
30	Perfect Dark	Nintendo	N64
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	DC
30	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
GIU	Four Wheel Thunder	Midway	DC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Pokémon Yellow	Nintendo	GB

LUGLIO

7	Saboteur	Sony	PSX
7	Mario Party 2	Nintendo	N64
7	Pokémon Snap	Nintendo	N64
14	Resident Evil	Virgin	GB
17	Alice in Wonderland	Disney	GB
LUG	Daikatana	Eidos	GB

AGOSTO

AGO	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
AGO	Off Road	Rage	PC
AGO	Max Payne	Infogrames	PC
AGO	Hostile Waters	Rage	PC
AGO	Lords of the Realm 3	Mindscape	PC
AGO	Incoming Forces	Infogrames	PC

SETTEMBRE

SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	GB
SET	Turok 3	Acclaim	GB
SET	Re-Volt	Acclaim	GB
SET	Maya the Bee 2	Acclaim	GB
SET	Duke Nukem 4ever	Infogrames	PC
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	PSX
SET	BMX	Sony	PSX
SET	Quad Bike	Sony	PSX
SET	Vanishing Point	Acclaim	DC
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	DC
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	Bust A Move 4	Acclaim	DC
SET	Turok 3	Acclaim	N64
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	N64

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Cantalupo in Sabina 29
00191 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

E' GIA' IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE



- UN GIOCO COMPLETO
- DUE CD-ROM
- 144 PAGINE DI RIVISTA
- 12 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE

IL MIO CASTELLO EDITORE

LE NOSTRE ANTEPRIME

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM — pag. 22

Scopriamo [...] le facce nuove di questo mese



pag. 28

RESIDENT EVIL SURVIVOR

ALLA SCOPERTA DEL NUOVO INCUBO DI CASA CAPCOM!



OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

PERFECT DARK
DI SOPPIATTO...



p16

DEUS EX
FUOCO A VOLONTA'



p34

THIEF 2
RUBIAMO ANCORA



p42

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 12

DATI ▸ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: N.D. IN USCITA A: 30 GIUGNO

Non per vantarci, ma... NOI ABBIAMO GIÀ PROVATO IL GIOCO PIÙ ATTESO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI! Cicca cicca! E ora presentiamo a tutti i lettori di Games Master questa preziosa anteprima...

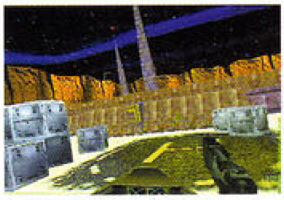
PERFECT DARK







■ AGGIORNAMENTO! ■ ULTIME IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ ULTIME IMMAGINI! ■





Non siamo nemmeno in grado di sussurrare il titolo di questo gioco senza che ci tremino le dita. Si può quindi immaginare l'emozione che abbiamo provato accingendoci a provare una versione quasi completa di Perfect Dark al quartier generale di Rare.
Lasciando agli sviluppatori meno abili la licenza ufficiale di 007, Rare ha deciso di creare un nuovo gioco basato su una versione completamente rinnovata del motore di Goldeneye e si direbbe che la scelta abbia pagato alla grande. Nuove armi futuribili da brivido, aggeggi in grado di far diventare Q verde dall'invidia, livelli giganteschi ambientati in una metropoli alla Blade Runner e in universi alieni. Non dimentichiamo infine una modalità a più giocatori tra le più innovative della storia. L'unica brutta notizia è l'eliminazione della funzione per la modifica dei volti dei personaggi. A quanto pare, quelli di Nintendo non hanno voluto darci la possibilità di inserire nel gioco le facce dei nostri familiari per poi farle a pezzi. Inoltre, se non vorremo limitarci a una versione ridotta della modalità a più giocatori, ci servirà un Expansion Pak. Faremo bene a procurarcene uno, quindi.

Altro che James Bond...

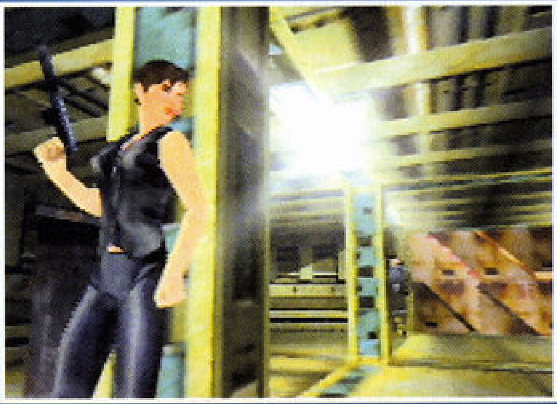
Ecco Joanna Dark, un'agente segreta abilissima in missione come infiltrata nel cuore della multinazionale Datadyne. Si veste più pesante di Lara, ma ha un aspetto molto migliore di quello di Bond.



▲ Jo è stata soprannominata Perfect Dark dopo i suoi ottimi risultati nell'addestramento.



▲ Di rado Jo si fa vedere in città senza il suo Falcon 2 con mirino laser.



Livelli: 9 x 3

Ci sono 17 missioni da portare a termine per Jo nella modalità a giocatore singolo, sparse attraverso nove livelli. I tre livelli di difficoltà introducono nuovi obiettivi e nuove posizioni di partenza!





▲ L'alieno Elvis ci accompagna nel livello Deep Sea.



▲ Nel Carrington Institute troveremo veicoli, accessori e aree di addestramento con le armi.





▲ Al capo di Jo, Daniel Carrington, hanno rubato la villa! Non risparmiamo le munizioni!

◄Nei livelli più avanzati Jo si trasferirà nell'universo di Skedar... a caccia di alieni!

Non è salsa di pomodoro...

Questo gioco è molto più sanguinario di Goldeneye. Se spareremo a qualcuno in piedi davanti a un muro, vedremo il sangue schizzare su tutta la parete.





▲ Niente corpi che scompaiono come in Goldeneye: qui i cadaveri si sprecano.



Uno a zero per Jo

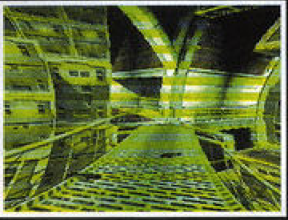
Le oltre 40 armi di Perfect Dark faranno la gioia dei grilletti facili. Sono presenti tutte le armi di Goldeneye e in più ognuna ha una funzione secondaria. Prepariamoci al fuoco a raffica e ai fucili esplosivi!











▲ Questa potente arma automatica, il Dragon, è in grado di vomitare ben 30 pallottole in soli tre secondi... e funziona anche come mina!

◄ Ecco lo Slayer, il lanciarazzi degli alieni Skedar che lancia missili teleguidati e, in modalità secondaria, ci permette di guidare manualmente i missili verso il bersaglio mediante una telecamera incorporata.

▲ Il fucile Laptop ha una modalità secondaria che ci consente di fissarlo sopra una porta utilizzandolo quindi come postazione di tiro automatica! In questo modo potremo rendere "sicure" intere aree di un livello per le nostre attività.

Vertigini!

Nelle sfide a più giocatori non potremo che gareggiare con i nostri amici per impadronirci di quest'arma e dare loro fastidio. Il fucile Drug spara dardi narcotizzanti che precipitano l'avversario in un vertiginoso vortice di incoscienza! L'unica via di scampo consiste nel nascondersi da qualche parte in attesa che l'effetto del narcotico si esaurisca.



▲ Colpiamo un amico col narcotizzante e stiamo a guardare mentre si addormenta.



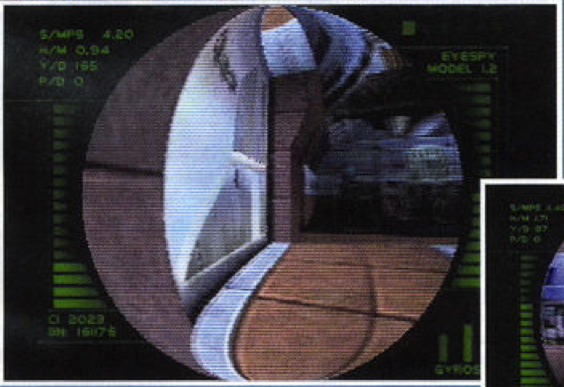
▲ Oh, mi gira la testa. Ci vediamo dopo, vado a farmi un pisolino...

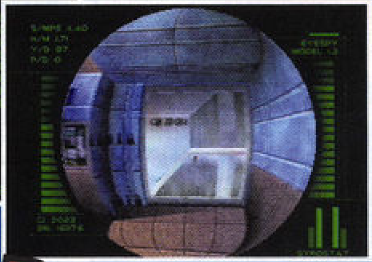
Aggeggi di prim'ordine

La mancanza della licenza ufficiale di James Bond non ha impedito a Rare di mettere a disposizione di Jo una serie di accessori di prima qualità. Orologio da polso con sega circolare incorporata? Bazzecole. Aspettiamo di vedere in azione l'EyeSpy. Roba da costringere lo stesso Q a dare le dimissioni...



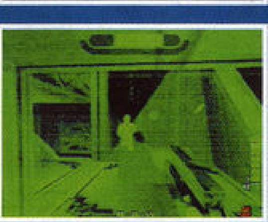
▲ Come il dispositivo di penetrazione dei computer di James Bond in Goldeneye, il Data Thief è in grado di violare ogni sistema di sicurezza.



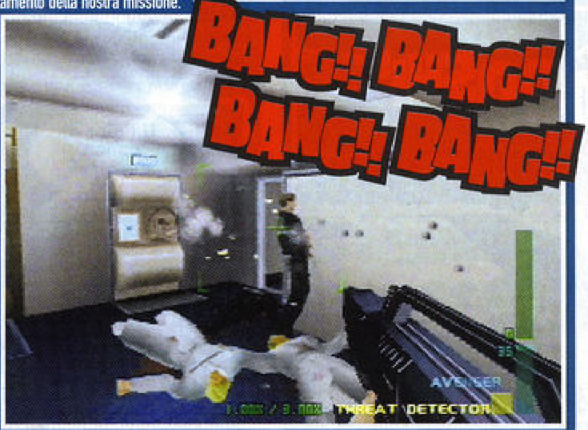


▲ L'EyeSpy è una telecamera volante telecomandata che ci consente di perlustrare il terreno davanti a noi individuando le guardie e scattando fotografie di elementi segreti utili per il completamento della nostra missione.





▲ Gli occhiali a infrarossi sono fondamentali per fare luce sui nostri bersagli.



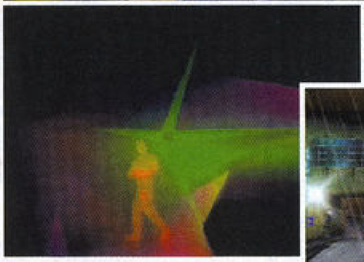
▲ Il Threat Detector è destinato a mettere fine al classico problema di Goldeneye del genere "dove avrò messo quella mina... BOOOM!". Il visore ci permette di visualizzare i pericoli.

Due a zero per Jo!

Troppi fucili? Ecco qualche altro articolo tratto dal fenomenale arsenale di Perfect Dark. Non vediamo l'ora di fare fuoco di nuovo...



▲ Una letale centrifuga aliena! Si gira e si muore...



▲ L'incredibile Farsight ci permette di vedere e prendere di mira gli avversari attraverso i muri!





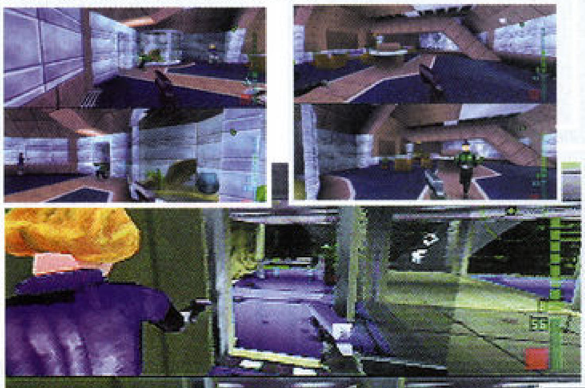
▲ Il Cyclone spara pallottole a un ritmo spaventoso. C'è da sorprendersi che non ci salti via dalle mani.



▲ Il Falcon 2 costituisce una versione fantascientifica del PP7 di Bond. Comprende un mirino laser e una modalità cecchino.

In due si lavora meglio...

Sparare addosso ai nostri amici in modalità a più giocatori va benissimo, ma perché non metterci in società con un amico? La modalità cooperativa di Perfect Dark permette a due giocatori di dividersi lo schermo. Io vado: coprimi!







◀ Dividiamoci per raggiungere gli obiettivi della missione. Il giocatore numero 2 è la sorella bionda di Jo.



▲ Potremo perfino giocare in cooperazione... da soli, usando un Simulant. Il nostro compagno non sarà in grado di portare a termine la missione, ma almeno ci coprirà le spalle.

Rissa!

La modalità Counter-operative è l'opposto della modalità cooperativa: uno di noi vestirà i panni di Jo e l'altro interpreterà i vari cattivi del livello, passando da uno all'altro man mano che verranno uccisi.



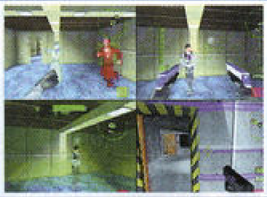
▲ Spediamo le altre guardie a far fuori quella dannata Joanna Dark!



▲ Se ci reincarneremo in un personaggio lontano dall'azione, potremo suicidarci.

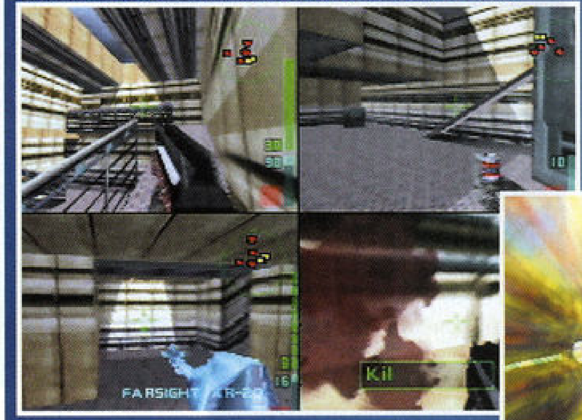
Controfigure

Tra le principali novità del gioco ci sono i Simulant. Si tratta di automi controllati dal computer che ci permetteranno di divertirci da soli con la modalità a più giocatori. Potremo inoltre dedicarci a scontri all'ultimo sangue con 12 partecipanti, 4 umani e 8 Simulant. Potremo perfino assegnare loro diverse personalità, dal folle e vendicativo Vendetta Sim al codardo Coward Sim. Potrebbe rivelarsi il combattimento all'ultimo sangue più favoloso della storia...



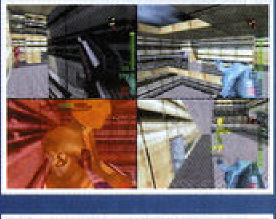
▲ Potremo ordinare ai Simulant di attaccare, difendersi, tenere la posizione e coprirci. Elaboriamo una strategia per battere i nostri amici.

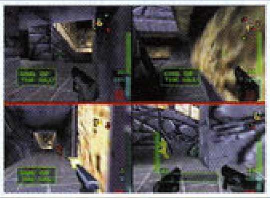
▼ Potremo salvare tutti i dati personali dei nostri scontri mortali sul Controller Pak.



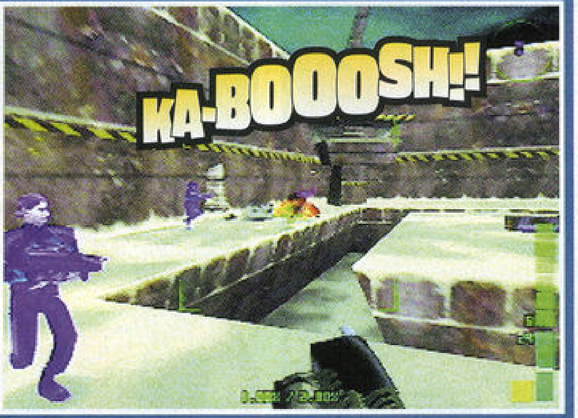


▲ Ci attendono oltre 30 sfide di combattimento da affrontare con i nostri amici o con una squadra di Simulant contro terribili e potenti nemici.





▲ È possibile scegliere qualsiasi combinazione di armi e anche giocare in diversi scenari.

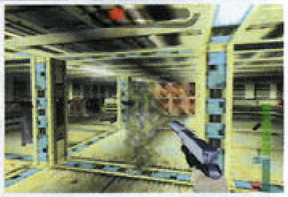


▲ I combattimenti di gruppo di Perfect Dark hanno luogo in oltre 30 arene di gioco personalizzabili. Sono incluse alcune arene di Goldeneye e gli scenari hanno un aspetto fantastico.

Micidiali e invisibili!

Come se non fossero già abbastanza svegli e difficili da battere, i nemici di Perfect Dark possono addirittura rendersi invisibili grazie a un dispositivo mimetico in stile Predator. Finiremo per sprecare un sacco di pallottole sparando nel vuoto.





▲ Erano lì, ma un istante dopo sono scomparsi, mimetizzati sullo sfondo: solo guardando attentamente noteremo un impercettibile effetto di distorsione.

BECCATI QUESTA!

Niente schiaffi in stile Goldeneye in Perfect Dark. Qui i combattimenti corpo a corpo sono decisamente più brutali e i nemici si scaraventeranno addosso a Jo se sarà troppo vicina per spararle addosso. Disarmiamoli a suon di cazzotti!



L'uomo nel mirino!

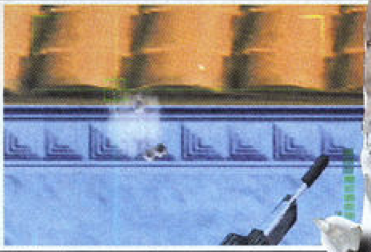
La fantastica opzione da cecchino di Goldeneye ha avuto degli sviluppi brillanti in Perfect Dark. In questa missione al porto dovremo costantemente tenere l'occhio nel mirino del nostro fucile di precisione, con il dito fremente sul grilletto. OK, fermo... se solo riuscissi a inquadrarlo... BECCATO! Roba da brivido...



▲ Rannicchiati su una roccia sopra il porto dovremo piazzare due colpi alla testa del bersaglio per salvare il negoziatore.



▲ Cerchiamo di prendere di mira le guardie con una visuale mobile: un momento di massima tensione. Ci suderanno le mani...



▲ Se riusciremo a centrarlo potremo ammirare un'animazione di morte realistica. Cadono perfino dai tetti!

Un altro morde la polvere...

I nemici di Perfect Dark muoiono in un modo molto più realistico, stringendosi convulsamente le ferite: un altro mondo rispetto alle pantomime di Goldeneye.





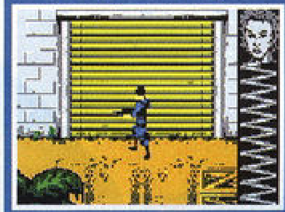


▲ Favolose queste animazioni di morte realizzate con il motion-capture!

▲ I nemici reagiscono in maniera realistica a seconda del punto in cui vengono colpiti.

Perfezione portatile

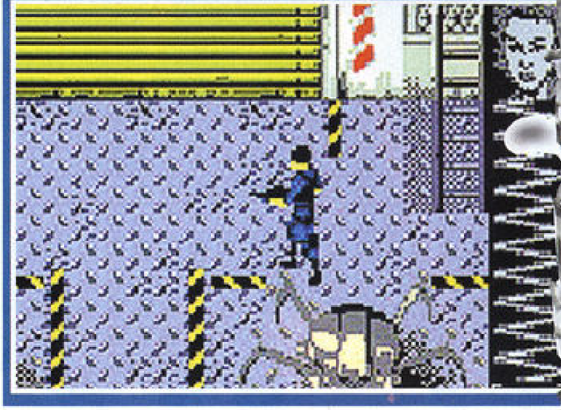
Potremo collegare la versione di Perfect Dark per Nintendo 64 con quella per Game Boy Color utilizzando il Transfer Pak.



▲ La versione per Game Boy Color presenta una prospettiva dall'alto, ma l'attività di spionaggio è analoga.



▲ Anche il poligono di tiro del Carrington Institute è presente nella versione per Game Boy Color.



Perfidi e astuti

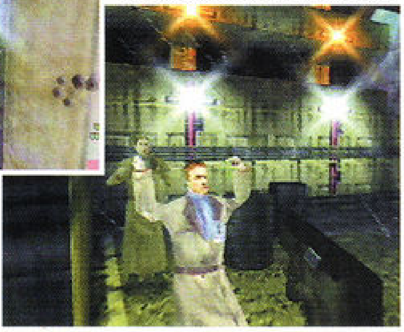
I cattivi di Perfect Dark sono tremendamente svegli e fanno apparire le guardie di Goldeneye come dei veri sempliciotti. Se spegneremo le luci, correranno a nascondersi nella stanza successiva. Se apriremo il fuoco contro di loro, si getteranno al riparo. Se ne disarmeremo uno, ci implorerà di risparmiargli la vita...



▲ Stavamo inseguendo questa guardia disarmata, ma si è nascosta dietro una cassa...

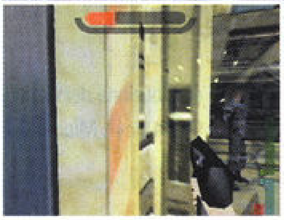


▲ Le guardie non correranno certo incontro alle nostre pallottole. Eccole che sorvegliano una porta.



► Quando li disarmeremo, i nemici ci supplicheranno di non ucciderli.







PRIME IMPRESSIONI

Perfetto? Sì, esatto!

È un affare talmente segreto che anche soltanto mettendo piede nello stesso edificio in cui era contenuta la cartuccia del gioco abbiamo rischiato di vedere le nostre nonne gettate in mare con un blocco di cemento attaccato ai piedi... Spiacenti, care nonne; d'altronde, provate a pensare a



tutto il meglio del titolo per Nintendo 64 dedicato a Bond, ulteriormente migliorato a un livello che non avremmo mai osato sognare. Ecco, Perfect Dark è così. Certo, è simile a Goldeneye. Fin dal momento in cui prenderanno in mano i comandi di Jo, i veterani delle missioni di 007 troveranno immediatamente familiari sia l'eccellente qualità del gioco che l'acuta sensazione di tensione. Tuttavia, il suo aspetto è



di gran lunga superiore a quello di Goldeneye, super-fluido eppure in qualche modo più solido, con effetti di luce veramente inauditi. Se giocare con Goldeneye era come recitare in un film di James Bond, affrontare Perfect Dark è simile a vestire i panni del protagonista del miglior thriller di fantascienza che abbiamo mai visto. Ci sono tonnellate di cose con cui divertirsi qui. La ricchezza di opzioni a più giocatori rischierà di farci abbandonare la cartuccia di Goldeneye a prendere polvere. D'accordo, tutto è un po' più lento nelle più complicate opzioni a più giocatori, ma i programmatori di Rare stanno facendo gli straordinari per assicurarsi che tutto si muova al massimo della velocità consentita dal processore del Nintendo 64. Speriamo solo che la pubblicazione del gioco sia stata rimandata per l'ultima volta...

il pagellino

+ Goldeneye alla decima potenza; forse la migliore modalità a più giocatori di tutti i tempi.

− La funzione di collegamento con la macchina fotografica del Game Boy Color non c'è più!

quando uscirà?

Il gioco sta per entrare nella fase finale di un rigoroso periodo di prova. La nuova data fissata per l'uscita è il 30 giugno.

Attiveremo i nostri dispositivi mimetici per pubblicare altre notizie su Perfect Dark in attesa della recensione completa.





Sta arrivando. Il gioco che vi mozzerà il fiato, uno dei più spettacolari titoli mai sviluppati sarà a **breve disponibile nei migliori negozi**.

Una lotta per la sopravvivenza, un gioco, chiamarlo così sembra riduttivo, che combina **strategia, simulazione e avventura**. Gestito da uno **strabiliante motore 3D in tempo reale**, il gioco ti permette una totale interattività e illimitati punti di vista.

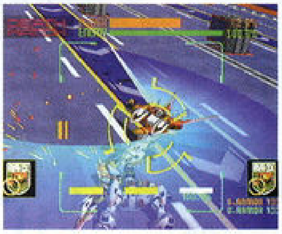
È un impero quello che hai ai tuoi ordini: il **formicaio è una vera civiltà** che si affida totalmente alla tua intelligenza, furbizia e sensibilità, per la sua sicurezza, la sua prosperità, il suo mantenimento e persino per il morale delle sue truppe. È una grossa responsabilità...

MICROÏDS
fallo per gioco.

Proviamo a mettere due giganteschi robot giapponesi dotati di un potente armamento in uno spazio all'aperto: è ovvio che non si metteranno a chiacchierare educatamente, no? Oliamo le nostre giunture...

VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





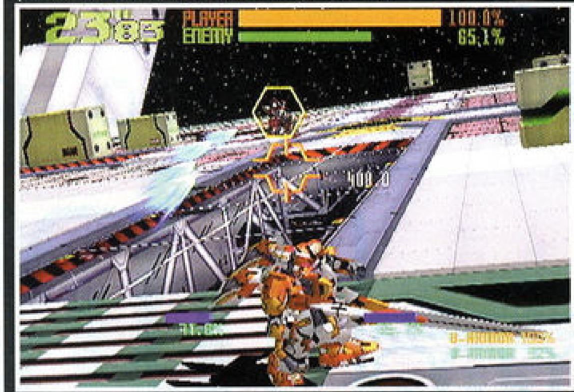


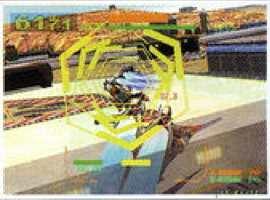
Questo gioco rappresenta uno dei più fitti misteri del Giappone. Qui in Europa difficilmente ne troveremo una versione da sala giochi se non nelle sale più grandi; quanto alla versione per Saturn, è scomparsa dalla circolazione con la stessa rapidità della console.

In patria, però, i suoi robot giganti riscuotono un enorme successo e la versione per Dreamcast di Virtual On Oratorio Tangram ha fatto grande scalpore. Riducendolo all'osso, Virtual On Oratorio Tangram si potrebbe definire semplicemente come l'ennesimo picchiaduro a due giocatori, sebbene al posto delle scolarette in minigonna e dei cloni di Ryu ci siano dei robot splendidamente riprodotti, opera nientemeno che di uno dei più celebri disegnatori giapponesi di cartoni animati di robot. Tuttavia, a differenza di Tekken e di Soul Calibur che sono in sostanza picchiaduro vecchio stile a due dimensioni con una mano di vernice tridimensionale, Virtual On Oratorio Tangram è tridimensionale sul serio. Virtual On Oratorio Tangram è rapido e frenetico e costituisce una boccata di aria fresca in mezzo a un panorama di picchiaduro più o meno tutti uguali. Abbiamo il coraggio di giocare veramente duro?

Puntamento automatico!

L'azione di Virtual On Oratorio Tangram è così frenetica che non riusciremo a colpire nulla senza il pratico sistema di puntamento automatico del nostro robot.





▲ È facile perdere la mira, quindi spariamo subito!



Guarda e impara!

Non è molto sicuro che impareremo qualcosa assistendo ai frenetici replay di Virtual On Oratorio Tangram. Di certo, però, ci aspetta uno spettacolo straordinario e potremo anche salvare le nostre imprese migliori su un VMU.





▲ Le scene di morte dei robot sono una vera gioia per gli occhi.



▲ A volte c'è un tale caos che i replay costituiscono l'unico modo per capire cosa sia veramente accaduto.



▲ I pulsanti del Dreamcast e i grilletti del Twin Stick consentono di modificare le inquadrature dei replay.



◀ Potremo salvare le nostre vittorie e le nostre mosse migliori su un VMU e riguardarle più tardi.

DNA contro RNA

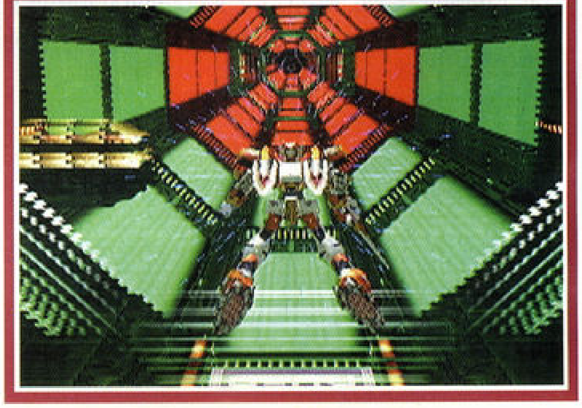
L'unica conseguenza del fatto che in Virtual On Oratorio Tangram ci siano due squadre contrapposte, DNA e RNA, che combattono per il possesso del misterioso potere del Tangram, è costituita dal diverso colore dei robot.



▲ Non ci sono molte differenze tra le modalità DNA e RNA...



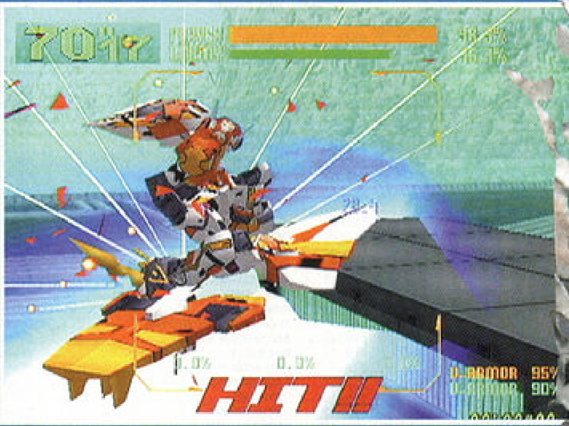
▲ ...tranne per quanto riguarda i colori. Secondo noi Temjin sta meglio in blu.



Che classe con il Twin Stick!

Solo una piovra riuscirebbe a combinare qualcosa con Virtual On Oratorio Tangram usando i normali comandi del Dreamcast. Se possiamo permettercelo, faremo meglio a optare per il Twin Stick prodotto da Sega.





▲ Gli scontri corpo a corpo richiedono tattiche diverse dagli scontri a lunga distanza.

◄ Sfruttiamo lo scenario dell'arena per ripararci e per progettare il nostro prossimo attacco.

► Effettuando una mossa speciale riusciremo ad attuare attacchi decisamente spettacolari. Qui Temjin opta per un po' di surf cibernetico.

Robot personalizzati

Non ci piacciono i colori chiassosi dei robot? Virtual On Oratorio Tangram ci consente di personalizzare la carrozzeria dei nostri mostri d'acciaio.







▲ OK, non sarà molto originale, ma era ovvio che l'avremmo chiamato così, no?

▲ Virtual On Oratorio Tangram contiene una piccola tavolozza che ci permette di disegnare un logo e appiccicarlo sul nostro robot.

Gli extra!

Oltre che sulla possibilità di combattere via Internet, i giocatori giapponesi possono già contare su favolosi extra per VMU scaricabili dal sito di Virtual On Oratorio Tangram. Per il momento è possibile scaricare i migliori combattimenti effettuati da altri giocatori, più un'elegante "tenuta".






▲ Potremo collegarci con il sito Internet di Virtual On Oratorio Tangram solo per mezzo di un Dreamcast.

◄ Scarichiamo il meglio dei combattimenti on-line e impariamo dai campioni.

Colleghiamoci!

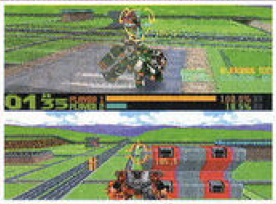
I picchiaduro sono sempre più divertenti quando si tratta di combattere contro un avversario in carne e ossa e Virtual On Oratorio Tangram ci offre molte opzioni diverse per organizzare scontri con i nostri amici.



▲ L'opzione standard a due giocatori offre la migliore visuale dell'azione.



▲ In questa modalità sembra di avere metà schermo...



▲ Qui sembra di avere due schermi televisivi giganti e le immagini rischiano di distorcersi.

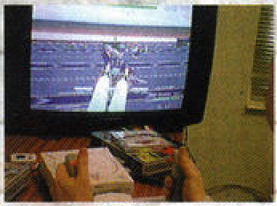


▲ L'opzione migliore è quella basata sul collegamento...

PRIME IMPRESSIONI

Colossi d'acciaio o rottami metallici?

Una cosa è sicura: Virtual On Oratorio Tangram non ci rende certo la vita facile. Nel primo combattimento saremo già



fortunati se riusciremo a mettere a segno un solo colpo e prima di poterci definire anche solo lontanamente degli esperti dovremo affrontare una lunga e dura curva di apprendimento. Non per niente questo è noto come un picchiaduro per veri intenditori. Per nostra fortuna, però, è anche il miglior picchiaduro a due giocatori realmente tridimensionale in circolazione. Utilizzando il Twin Stick, poi, la versione per Dreamcast appare veramente perfetta, a livello della sala giochi.



È difficile trovare un difetto in Virtual On Oratorio Tangram, se non la sua implacabile difficoltà. La grafica è molto scorrevole e solo nei replay dei colpi finali si nota un leggero rallentamento. Potremo imparare a utilizzare una vasta gamma di favolosi robot, tra cui uno spettacolare modello di "cristallo" al quale potremo accedere lungo il cammino, nonché combattere in numerose arene diverse. La possibilità di personalizzare l'aspetto del nostro robot, poi, è veramente la ciliegina sulla torta. Se Sega farà in modo che il gioco esca in Europa completo delle varie diavolerie on-line presenti nella versione giapponese, ci aspetta una dose massiccia di divertimento meccanico!

il pagellino

\+ Un picchiaduro a base di robot rapido e furibondo, profondo e articolato.

− Rischia di essere troppo difficile. Bisogna anche comprare il costoso Twin Stick.

quando uscirà?

Virtual On Oratorio Tangram è assente dall'elenco dei titoli Sega in via di pubblicazione in Europa.

Perché mai Sega ha intenzione di negarci questo gioco? Se uscirà una versione PAL, la recensiremo al volo.

SE ORDINI VIA E-MAIL O DA INTERNET RICORDATI DI INDICARCI DOVE HAI TROVATO LA NOSTRA PUBBLICITÀ

FACCI CONOSCERE LA TUA RIVISTA PREFERITA!

v.negative.it

3 mailing list settimanali GRATUITE per essere aggiornati sulle novità Giochi PC, PlayStation, CD ed EP

1) PlayStation e Giochi PC OPPURE 2) Indie - Punk - Hardcore - Drum'n'Bass - Alternative - Stoner - Gothic OPPURE 3) Heavy - Power - Thrash - Death - Black Metal - Prog.

Per iscriversi alla mailing list collegati al nostro sito e segui le indicazioni...



ESTRATTO DAL CATALOGO GENERALE ILLUSTRATO

La ricercatissima Alchemy Gothic Collection



Centinaia di POSTER di TUTTI i generi



La collezione completa del merchandise dell'arrabbiatissimo SOUTH PARK



* PRESENTI INOLTRE * ACCESSORI * VIDEOGIOCHI * T-SHIRT ED ALTRO ANCORA... *

MODULO D'ORDINE

Quantità	Articolo	Gruppo/titolo	Taglia	Prezzo

☐ Postale Ordinaria (L. 8.500)
☐ Postale Assicurata (L. 12.000)

○ CATALOGO: Per favore inviatemi solo il vostro catalogo generale gratuito e senza impegno.

Mittente:

Cognome / Nome ______

Via ______

C.A.P. |_|_|_|_|_| Città ______

Provincia ______ Telefono ______

Data di nascita |_|_|_|_|_|_|_|_|

Firma ______ Se minorenne, firma di un genitore

Ai fini della **legge 675/96** sul trattamento dei dati personali, Negative Mailorder snc garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e le offre la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di inviare le nostre proposte commerciali e di gestire i suoi ordinativi. L'invio da parte sua del coupon implica l'autorizzazione all'utilizzo sopra descritto.

038

PER RICHIEDERE IL CATALOGO O PER ORDINARE:

A) Ritagliando e compilando il tagliando e inviandocelo mezzo posta a: NEGATIVE MAILORDER, CP 69, 31023 CASTELMINIO (TV)

B) Compilando il tagliando e inviandocelo via fax allo 0423/784968 ricordandovi di indicare sempre: il codice dell'articolo, il titolo, la taglia se è una t-shirt, la quantità, l'indirizzo, la data di nascita, il numero telefonico e la rivista in cui si è trovata la nostra pubblicità.

C) Telefonando allo 0423 / 784966 DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 9:30 ALLE 12:30 E DALLE 14:30 ALLE 19:00.

D) Inviando una e-mail a negativity@negative.it ricordandovi di indicare sempre: il codice dell'articolo, il titolo, la taglia se è una t-shirt, la quantità, l'indirizzo, la data di nascita, il numero telefonico e la rivista in cui si è trovata la nostra pubblicità.

E) Collegandosi al sito www.negative.it e seguendo le istruzioni in linea. Non dimenticare di indicare eventuali titoli sostitutivi e la rivista in cui si è trovata la nostra pubblicità.

NEGATIVE Mailorder casella postale 69 31023 Castelminio (TV)

DATI ▶ FORMATO: GAME BOY | EDITORE: KONAMI | IN USCITA A: MAGGIO | GENERE: SPIONAGGIO | PREZZO: L. 119.900 | GIOCATORI: 1-2 | SVILUPPATORE: KONAMI | ALTRE VERSIONI: NESSUNA

La nuova missione di Solid Snake avrà forse luogo sulla più piccola delle console, ma è in grado di contendere alla versione per PlayStation il titolo di gioco più furtivo della storia!

METAL GEAR SOLID



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



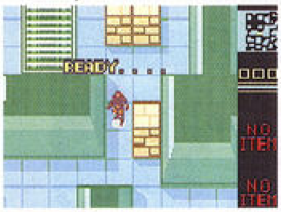


Ce lo immaginiamo Solid Snake con un Game Boy infilato in qualche taschino della sua tuta da combattimento? Potrebbe aiutarlo a passare il tempo durante i lunghi voli verso le roccaforti dei terroristi all'Antartide. È certo che disattiverebbe il sonoro per non attirare l'attenzione degli altri passeggeri... è sempre in incognito, lui!

Creata con tutta le cure del caso dal creatore di Metal Gear Solid Hideo Kojima, questa missione nuova di zecca ha tutte le carte in regola per diventare un classico in miniatura. Gli altri tentativi di trasferire sul Game Boy le star delle console più grandi, per esempio Turok, hanno dato vita di norma a mediocri platform a scorrimento laterale. Non è questo il caso di Metal Gear Solid. La grafica avrà i suoi limiti, ma l'azione di gioco è altrettanto intensa che nella versione per PlayStation. Potremo avvicinarci di soppiatto, far fuori le guardie nel sonno e strisciare nell'ombra. Se ci faremo scorgere... uuu! Uuu! L'allarme comincerà a diffondere il suo suono agghiacciante e orde di guardie nemiche si faranno avanti. Anche la maggior parte delle armi e degli accessori della versione per PlayStation sono sopravvissuti al processo di miniaturizzazione. Potremo perfino nasconderci negli scatoloni di cartone!

Vinco io!

La modalità a due giocatori è una novità assoluta per Metal Gear Solid. Dovremo prendere tre dischi e raggiungere l'uscita prima del nostro amico.





Una conversione praticamente perfetta

Snake Solid appare più piccolo sul Game Boy, ma non certo meno eccezionale. La nuova missione comprende gli elementi che hanno reso la versione per PlayStation così grande... solo, un po' più piccoli!





▲ Le telecamere di sicurezza sorvegliano il complesso nemico. Evitiamo il loro campo visivo.



▲ Snake può strisciare al di là delle guardie, nascondersi tra l'erba alta e cercare le lenti a contatto perdute.



▲ Potremo scambiarci suggerimenti, salvare il gioco e discutere la trama collegandoci con i nostri amici mediante il classico cavetto.

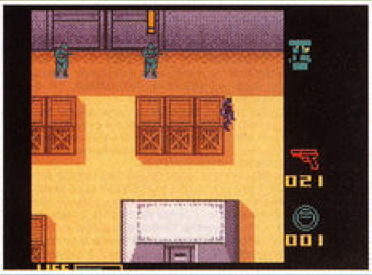


▲ Il gioco comprende una serie completa di missioni di allenamento in stile realtà virtuale, con prove a tempo.

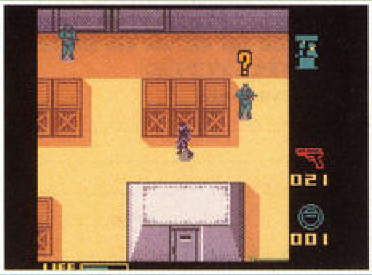
► Il minuscolo scanner ci mostra la struttura del livello e, ciò che più conta, i movimenti delle guardie.

Alle spalle!

Mai provato Metal Gear Solid? È come dire che non conosciamo la vita. Fin dal suo esordio in versione per NES questo gioco si è concentrato sulle azioni in segreto più che sul modello dei film di azione e questa versione per Game Boy Color non fa eccezione...



▲ Colpiamo questa cassa sul lato per attirare l'attenzione della guardia. Il punto esclamativo significa che ha sentito qualcosa.



▲ Se ci porteremo fuori dal suo campo visivo la guardia rimarrà stupita: da qui il punto interrogativo che appare sulla sua testa.



▲ Se però ci faremo vedere saremo nei guai, perché un sacco di altre guardie verrà in aiuto del compagno.

il pagellino

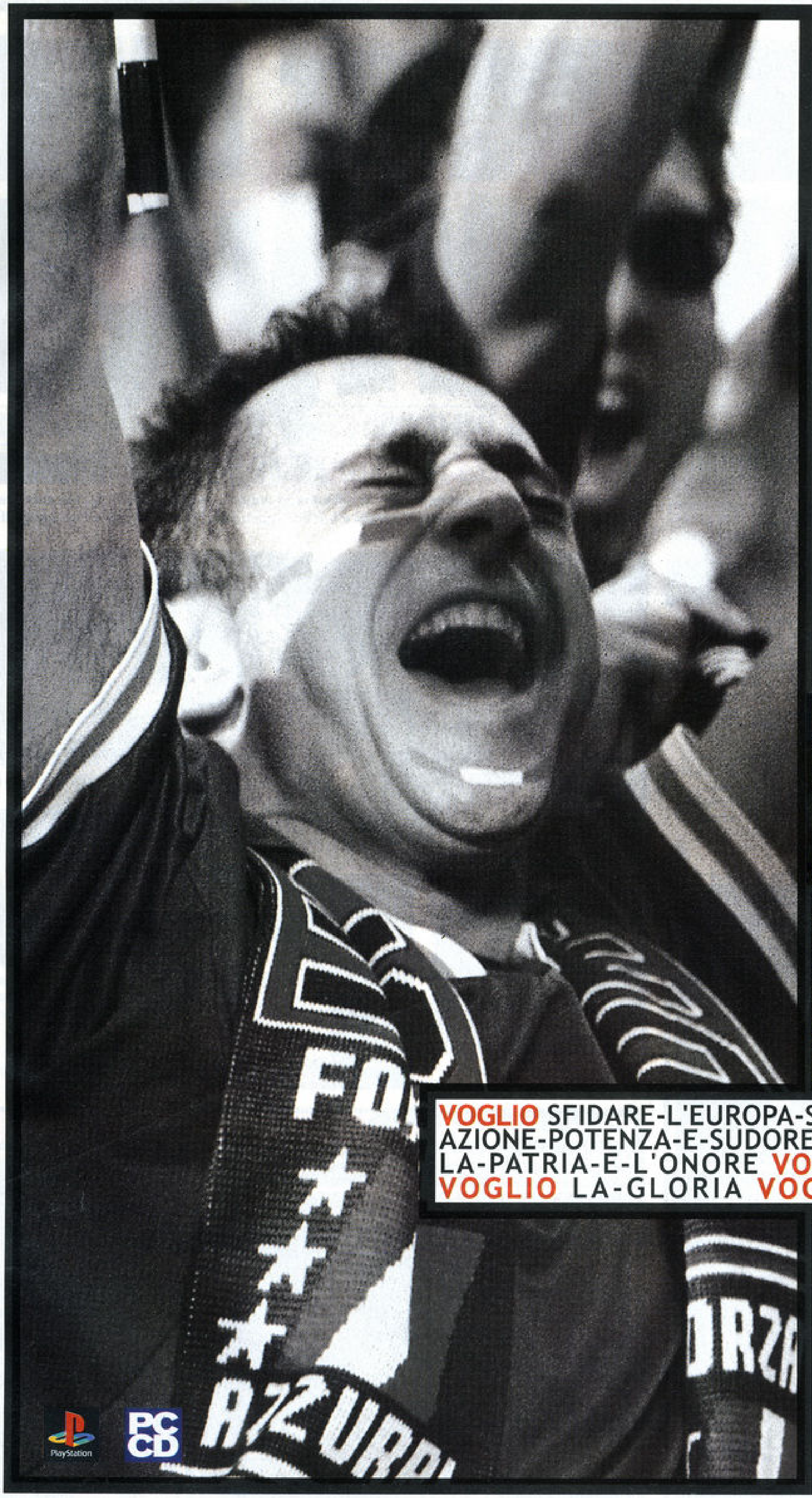
+ La stessa azione di gioco in stile furtivo della versione per PlayStation.

− Per poter apparire su uno schermo così i personaggi sono stati rimpiccioliti.

quando uscirà?

Il gioco è in uscita in Giappone; la versione europea dovrebbe seguire in un batter d'occhio.

Pubblicheremo una recensione completa sul prossimo numero.









VOGLIO SFIDARE-L'EUROPA-SUL-CAMPO VOGLIO AZIONE-POTENZA-E-SUDORE VOGLIO GIOCARMI LA-PATRIA-E-L'ONORE VOGLIO UN-TROFEO VOGLIO LA-GLORIA VOGLIO EURO 2000

UEFA EURO 2000 Official Licensed Product

EA SPORTS
easports.com

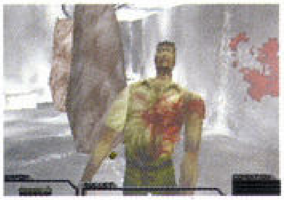
it's in the game.™

Ancora un po' di Resident Evil? Grazie, ma proprio non possiamo ingoiarne nemmeno un altro boccone. No, davvero, non ne vogliamo più. Per favore, abbiamo detto di no... OK, d'accordo, basta adesso!

RESIDENT EVIL SURVIVOR



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Non avrà mai fine l'orrore che Capcom continua a seminare ovunque? Si direbbe che abbiano una scorta inesauribile di terrore; forse ne hanno una botte piena in garage e ne spillano nuove dosi. Resident Evil 3 è già in vendita e Resident Evil Code: Veronica è dietro l'angolo, ma... diamo il nostro benvenuto a Resident Evil Survivor! Non confondiamolo con il famoso gruppo rock americano degli anni '80: si tratta invece di un tipo di gioco nuovo di zecca! Proprio così: tiro al bersaglio horror! Capcom tiene molto a precisare che non si tratta di un comune gioco di tiro al bersaglio. In realtà è un titolo di avventura in prima persona che può essere utilizzato con una pistola G-Con. Tenendo premuto il grilletto e puntando verso un punto esterno allo schermo potremo procedere ed esplorare varie ambientazioni. Poi, quando troveremo qualche cattivo, potremo spararegli addosso come in un gioco di tiro al bersaglio. Insomma, si tratta di un Resident Evil tridimensionale in cui dovremo vedercela con i vari mostri del caso e con i nostri beniamini, gli zombi, il tutto faccia a faccia e con una prospettiva in prima persona. L'idea ci esalta? Beh, dovrebbe davvero...

Sotto a chi tocca!

Gli zombi sono creature semplici. Se ne infischiano del loro aspetto o delle buone maniere. L'unica cosa che vogliono è essere presi a fucilate: ecco perché si mettono in fila tranquilli, pronti a ricevere la loro giusta punizione.



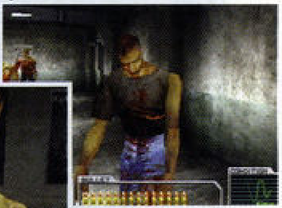


▲ Colpo basso... deve fare un gran male, garantito!





▲ Dalla penombra emerge un uomo putrefatto e balbettante: se gli sparassimo?



▲ Se lasceremo che gli zombi si avvicinino tanto, prepariamoci a sentire il rumore della nostra carne masticata...

◀ La prospettiva del gioco è in prima persona: gli zombi potranno avvicinarsi di soppiatto.

Si mette male!

L'esperienza di gioco più spiacevole del mondo: affrontare una tarantola gigante armati solo di una minuscola rivoltella. Non sarà brutto come giocare a FIFA 2000 con i capelli negli occhi, ma è comunque sgradevole.



▲ Proviamo a mandare giù per lo scarico del lavabo questo demonio a otto gambe.



▲ Però! Quello sì che è un ragno davvero grosso... e com'è peloso!



Che simpatia!

Questo allegrone è il Tyrant. Come in Resident Evil 2, balza fuori proprio quando ce lo aspettiamo.



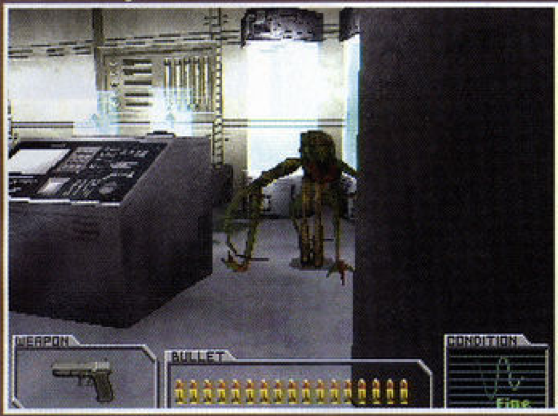


▲ Questo tipo continua ad attaccare, anche quando è stato colpito!



Strano sì... ma così si esagera!

Ci sono gli zombi, d'accordo. Li adoriamo. Poi ci sono i licker e gli hunter e possiamo ancora sopportarli. Ma le piante che camminano e gli zombi nudi... Stiamo scherzando?!











▲ Questo mostro ricco di foglie è una sorta di citazione de "La Piccola Bottega degli Orrori". Qualcuno deve aver esagerato con il fertilizzante...

◄Il diserbante definitivo: la nostra Beretta. Avremo anche il pollice verde, ma se quell'orrore prova ad avvicinarsi provvederemo a una potatura massiccia.

▲ Gli zombi sono spesso facilissimi da colpire, perché si muovono lentamente. I corvi, però, sono molto più insidiosi. Il fatto è che volano, perciò dovremo aspettare che siano in aria e quindi contribuire alle loro piroette con una buona dose di piombo. Altro che tiro al piattello...

Trucchetti

Sarà un po' diverso, ma un tocco della classica magia terrificante alla Resident Evil rimane. Ehi, guarda! Degli zombi annidati dietro una finestra. Beh, dovrei essere al sicuro da questa parte... Oddio, sono venuti di qua! Aaaaah!!! Che stupido...



▲ Ehi, zombi, avete dei problemi con i doppi vetri? Ben vi sta.



▲ Chi rompe paga, ricordatevelo!

Lo svelto, il brutto e il cattivo!

Se gli zombi se ne stanno tranquilli a farsi sparare addosso, i licker e gli hunter sono un po' più agili e cercheranno di aggirarci. Di conseguenza dovremo voltarci continuamente nel tentativo di mettere a segno i nostri proiettili. Roba da incubo.



▲ Dovremo assicurarci di tirare con precisione da lontano, perché se glie ne daremo la possibilità i mostri arriveranno a zig-zag fino a noi.





▲ Purtroppo i licker vanno a caccia a coppie: muoviamoci dunque, o rischieremo di farci sgranocchiare.



▲ C'è un hunter nascosto dietro i pantaloni.



▲ L'elemento più emozionante di questo Resident Evil in prima persona è la possibilità di vedercela faccia a faccia con i mostri che hanno popolato la più celebre serie di orrore e sopravvivenza.

Altri mostri

Come se le consuete creature malvagie non fossero già abbastanza, qui ci vedremo piombare addosso anche questi strani tipi.

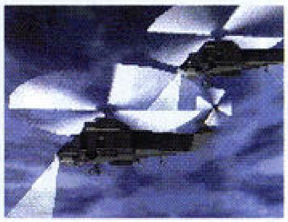


▲ Che strano... hanno le braccia lunghissime e le gambe corte!

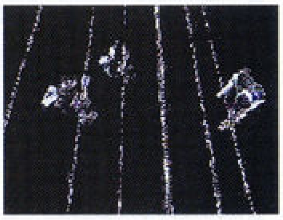


▲ Basta una pallottola per farli crollare al suolo e dissolvere in una nebbia verde!





▲ Ancora elicotteri! Gli autori delle sequenze filmate di Resident Evil sembrano non poter fare a meno delle pale rotanti.



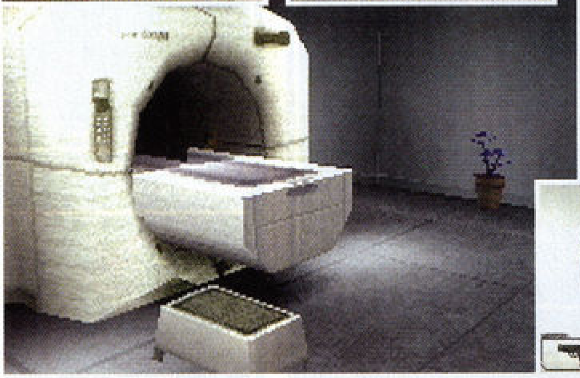
▲ I Cleaner, o "ripulitori", sono stati inviati nell'area delle operazioni per togliere le castagne dal fuoco all'Umbrella.

Raccogliamo...

Addio, comode e tranquille stanze con l'accesso all'inventario. Ora potremo raccogliere tutto quello che vorremo e ce n'è di roba da raccogliere. Ci sono interessanti file, gustose erbe e, naturalmente, un bel po' di armi.

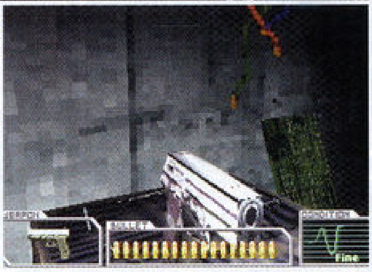








◀ Gli oggetti da raccogliere si trovano in tutti i posti più ovvi. Premendo un pulsante potremo farli apparire.





▲ Immergendoci in questa avventura troveremo numerosi percorsi diversi, ognuno con le proprie attrattive. Cerchiamo le armi e le munizioni migliori.

Ciao bimbi!

Lungo il tragitto avremo modo di terrorizzare due bimbi di nome Lily e Lott. Il loro papà lavorava per Umbrella e ciò di cui Lott è a conoscenza potrebbe essere la chiave dell'intero mistero.



▲ Tutti sembrano avere paura di noi. Lott ci colpisce con una mazza da baseball!



▲ Quando il bambino scompare Lily viene a chiederci aiuto. Mocciosa viziata...

La faccenda si complica!

Noi siamo Vincent. Però non sappiamo di esserlo. I fatto è che dopo un incidente in elicottero abbiamo perso i sensi e non ricordiamo più nulla della nostra vita passata. Ciò che sappiamo bene, però, è il fatto che siamo decisamente poco popolari qui in giro e che DOBBIAMO SOPRAVVIVERE! Sopravvivere per scoprire chi siamo e cosa ci è capitato.



▲ Che tragedia! Vincent soffre di emicrania, probabilmente a causa di un uso eccessivo del cellulare, o forse perché sta seduto troppo vicino alla TV...

▼ Il nostro personaggio continua ad avere dei flashback e a incontrare piccoli indizi di quanto è accaduto.



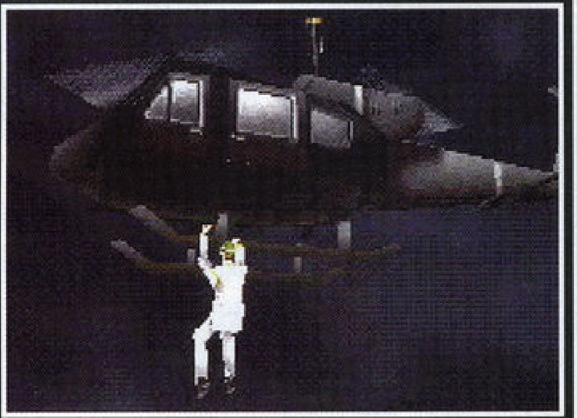


▲ Vincent sembra un po' spaventato di fronte alle macchine fotografiche... forse ha paura che gli rubino l'anima? Ha trovato questa sua foto in un ufficio.





▲ Vincent cerca di convincere Lily a uscire, anche se è solo una bambina.



▲ L'azione ha inizio con Vincent che tenta di fuggire a bordo di questo elicottero con aggrappato uno scienziato pazzo.

Uguale ma diverso!

Resident Evil Survivor conserva l'inimitabile atmosfera di Resident Evil, con le classiche schermate delle porte e le mappe delle aree di gioco. La differenza principale è lo schermo dell'inventario, ora molto più esteso.







▲ La grafica e l'atmosfera sono le stesse degli altri Resident Evil. Ciò che manca sono le eccezionali sequenze filmate... male, male!

SOPRAVVIVEREMO!

Sì, in ogni caso... Resident Evil Survivor ha uno stile un po' da sala giochi, perché quando si muore si ha la possibilità di continuare. Potremo inoltre salvare il gioco ed esplorare i diversi percorsi.



RESI: SURVIVOR

Pioggia di sangue!

Ora che affronteremo il male faccia a faccia, di sangue ne vedremo a secchiate. Purtroppo, diversamente che in House of the Dead 2 per Dreamcast, qui non potremo prendere di mira specifiche parti del corpo. In ogni caso, di roba rossa ne scorrerà in quantità.



▲ È chiaramente fatto di pixel, ma è pur sempre sangue. Semplicemente, schizza in goccioline squadrate.



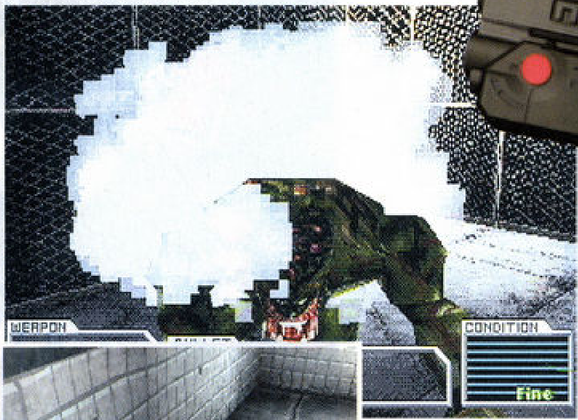
▲ Chiaramente è domenica. È una di quelle giornate in cui l'ideale sono un'aspirina e un po' di riposo.



▲ Basta un colpo ed ecco una spruzzata di sangue e budella. Sarà sconsigliato ai minori di 18 anni.

Che arsenale!

Come negli altri Resident Evil inizieremo il gioco in possesso di una semplice pistola, ma... che sorpresa! Presto troveremo un bel fucile.



▲ Il vero gentiluomo sceglie il lanciarazzi.





▲ Che facciamo, lo prendiamo il fucile? Ma sì, perché no? Abbiamo qualche zombi da far fuori e lo spazio non ci manca...

Un po' di fantasia

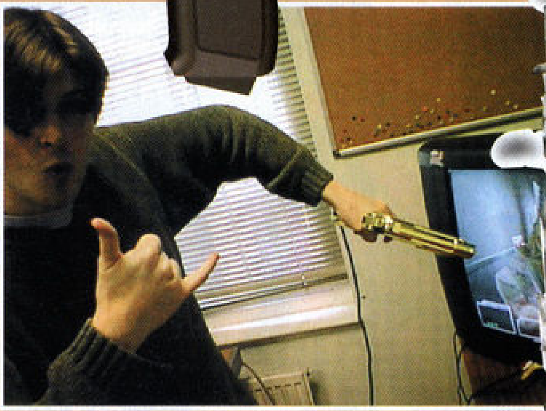
Maneggiando le armi tutto il giorno potremo anche metterci un po' di creatività.



▼ Una pistola G-Con, ecco cos'è. Ti pianto una pallottola nel cranio, maledetto!



▲ "Cosa c'è nella scatola? Cosa c'è nella scatola?"... Sembra Brad Pitt in "Seven"!



Tre dimensioni di orrore

Per la prima volta i giocatori europei potranno ammirare l'universo di Resident Evil in tutto il suo splendore poligonale e tridimensionale. Malgrado i limiti della vecchia PlayStation, non se la sono cavata male a ricreare questo ambiente.



▲ Finalmente arriveremo al centro dell'organizzazione Umbrella...



▲ La nostra avventura ci condurrà nel buio delle fogne. Un posto ancora meno allegro!



► Occhio a ciò che si annida dietro quegli angoli oscuri.







PRIME IMPRESSIONI

Tattiche terrificanti... o semplici tattiche di vendita?

Questo è il primo Resident Evil per PlayStation con un ambiente tridimensionale e ci dispiace dire che ne soffre. Essendo stato impossibile, per ovvie ragioni,



utilizzare sfondi renderizzati, l'universo di Resident Evil appare privo di ispirazione, rozzo e piatto. Quando ci avvicineremo troppo ai mostri, scopriremo che si tratta in realtà di orrendi ammassi di poligoni. È chiaro perché Capcom insiste tanto nel dichiarare che non si tratta di un gioco di tiro a segno; i confronti con House of the Dead 2 saranno scontati e Resident Evil Survivor non ne uscirà vincente. Invece di optare per un'azione di gioco a base di ossa e cartilagini spappolate,



però, questo titolo si mantiene fedele alla vecchia scuola dell'orrore e della suspense e ci assegna il compito di vagare qua e là raccogliendo oggetti. Potremo farlo mediante una pistola G-Con, con una combinazione di grilletto e pulsanti A e B. Si tratta di un nuovo tipo di gioco, che tuttavia risulta in ultima analisi un po' limitante. Niente più enigmi e oggetti da spostare qua e là: qui le nostre attività sono ridotte all'osso e si basano per la maggior parte sull'azione. Diversamente che in House of the Dead, però, in cui potevamo far saltare loro gli arti che preferivamo, questi zombi si limitano ad avanzare verso di noi, beccarsi qualche pallottola e a cascare in ginocchio. Lentamente. Il processo non ci mette molto a diventare monotono.

il pagellino

+ È Resident Evil e finalmente hanno tentato qualcosa di un po' diverso.

− Il sistema di comando è molto insolito e tutto ha un'aria un po' strana e inadeguata.

quando uscirà?

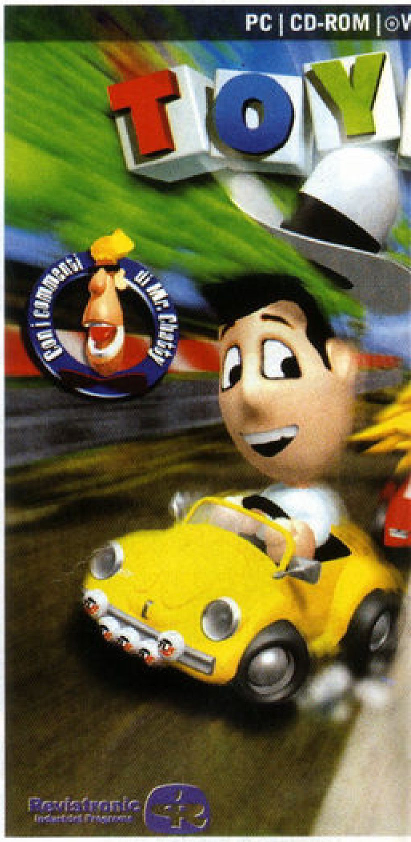
La versione NTSC è finita; siamo in attesa di una versione europea completa.

In redazione andiamo matti per Resident Evil e non vediamo l'ora di dargli un'occhiata più da vicino sul prossimo numero.

Dinamic

Tre hit Dinamic a 29.900





Volume primo
L. 29.900



Tre giochi completi a un prezzo incredibile.
Pro-Pinball: giudicato dalla stampa il miglior flipper elettronico.
Flying Corps Gold: il simulatore di volo sulla prima guerra mondiale.
Combat Chess: il più completo programma di scacchi.
In edicola dalla metà di aprile.

Volume secondo
L. 29.900



c Collection

lire l'uno. Solo in edicola!



L'Arcade di macchine più divertente che combina nel tuo computer l'emozione di corse mozzafiato con una grande facilità d'uso. Con 15 diversi circuiti, personaggi animati, commenti in tempo reale e diversi tipi di competizione.
In edicola dalla fine di aprile.



Volume terzo
L. 29.900



Domina l'universo dove quattro imperi galattici convivono in un difficile equilibrio. Conquista i nuovi pianeti che attendono di essere colonizzati. Con 36 tipi di unità e 11 tipi di astronavi, strategie belliche, diplomatiche e commerciali. **In edicola dalla metà di maggio.**

PC-cdrom Windows™95/98
w w w . d i n a m i c . i t

dinamic
MULTIMEDIA

DEUS EX

Lasciamo perdere tutto il clamore che circonda il perennemente rinviato Daikatana di Ion Storm; lustriamoci gli occhi davanti alla grafica eccezionale di questa futura avventura "noir", invece.









NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'!





Se credevamo che i giochi di ruolo dovessero per forza limitarsi a orchi e stupidi maghi che blaterano di spade e castelli, rimarremo piacevolmente sorpresi dall'ultimo gioco prodotto da Warren Spector, autore del leggendario System Shock.

Deus Ex è un'oscura e inquietante avventura a tema in prima persona, ambientata sul nostro pianeta in un prossimo futuro, con economia al collasso, droga e inquinamento alle stelle e pericolosi complotti che minacciano l'intera società. Il nostro ruolo sarà quello di un agente anti-terrorismo trascinato in un universo nascosto di tecnologia deviata e orrendi avversari. Grazie alla possibilità di sviluppare un personaggio unico per il gioco, alle centinaia di personaggi intelligenti con i quali sarà possibili interagire, agli enigmi con più soluzioni e alla trama avvincente, Deus Ex si preannuncia come un titolo d'eccezione.

Splendido!

Il gioco comprende oltre 100 personaggi, con visi e abiti incredibilmente realistici. La grafica del gioco è stata interamente realizzata per mezzo di una versione potenziata del motore di Unreal.



▲ The Gimp è felice di essere di ritorno nel suo scomodo costume.



▲ Come faremo a penetrare nella chiesa evitando che il parroco ci chieda di unirci al coro?





▲ Eh, eh! Un bacio per mille lire. Dai, su, mi sono lavato i denti il mese scorso... vedi?

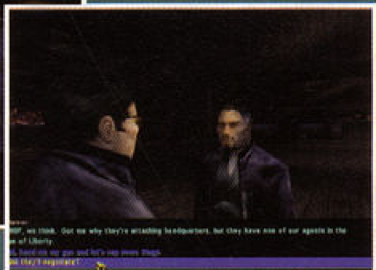
Leggere le labbra...

Ion Storm ha creato una speciale e innovativa tecnica di sincronizzazione delle labbra per Deus Ex, che consentirà di tradurre istantaneamente tutti i dialoghi del gioco in qualsiasi lingua. Spettacolare!

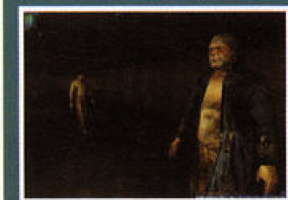


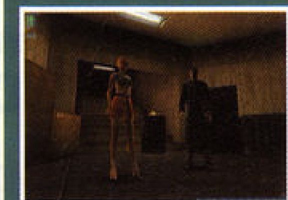
▲ Accidenti, sono esausto. Ti dispiace se mi siedo un attimo? Grazie...



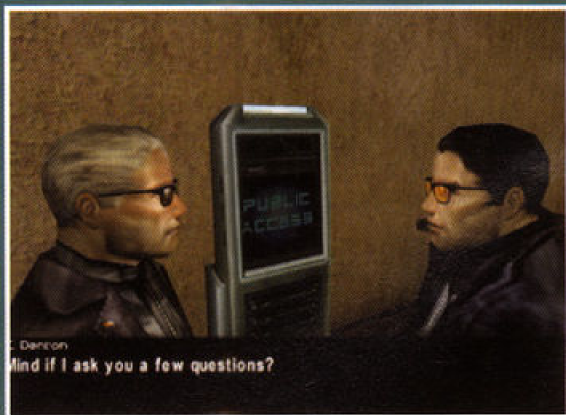


▲ La Terra del futuro è infestata da inquinamento, droga, terrorismo e, peggio ancora, dai fanatici del gothic, puzzolenti di oli orientali...





▲ Spector è orgoglioso del fatto che Deus Ex contenga elementi tratti da Monkey Island.



▲ Le azioni del nostro personaggio dipenderanno dalle domande che porremo. Potremo chiedere come fare per uccidere tutti oppure, in alternativa, come passare inosservati sotto il loro naso.

Fuoco!

L'intelligenza artificiale del gioco è eccellente e i personaggi si uniscono per combattere contro altri cattivi controllati dal computer. Ion Storm sta progettando anche una modalità Deathmatch, che uscirà come modulo aggiuntivo.





Che armi grandi che hai!

Ciascuna delle armi è unica: si va dal fucile con mirino telescopico alla pistola con silenziatore, utile per uccidere con stile. Spector è un grande appassionato di Half-Life e ha inserito nel gioco un piede di porco quale amichevole tributo ai suoi amici di Valve Software.


▲ Una delle prime missioni è ambientata sulla testa di una vecchia signora: la Statua della Libertà.

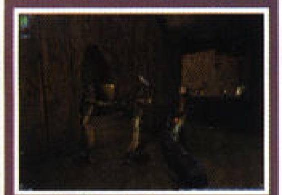

▲ Questa settimana indosseremo soprattutto un giubbotto antiproiettile di plastica aderente e pantofole...


▲ Senti, piagnucolando non riuscirai a fermarmi. Avanti, vediamocela da uomini!

Brutti tipi...

In Deus Ex ci sono tonnellate di pericolosi cattivi. L'intelligenza artificiale è stata potenziata al punto che le guardie si accorgeranno della nostra presenza se spareremo nelle vicinanze con il silenziatore... perché sentiranno il rumore prodotto dal bossolo della cartuccia cadendo sul pavimento.


▲ Questo piccolo robot non sembra amichevole come C1P8...


▲ La guardia estrae la sua arma segreta... un coltellino svizzero!

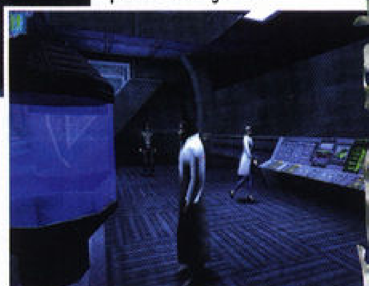
In giro per il mondo

Il gioco presenta vaste ambientazioni all'aperto e in interni sparse per tutto il mondo, da New York a Hong Kong, tutte ricreate sulla base di mappe e fotografie autentiche.




▲ Tutti gli oggetti possono servire. Perché non utilizzare una lattina vuota per distrarre le guardie?

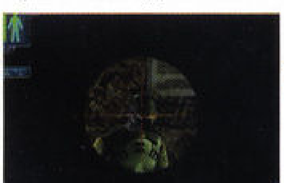



◀ Le missioni sono lineari, ma il giocatore può risolvere gli enigmi in molti modi diversi. Come dice Warren Spector, "La trama è mia, ma la storia appartiene al giocatore". Una piacevole novità, no?

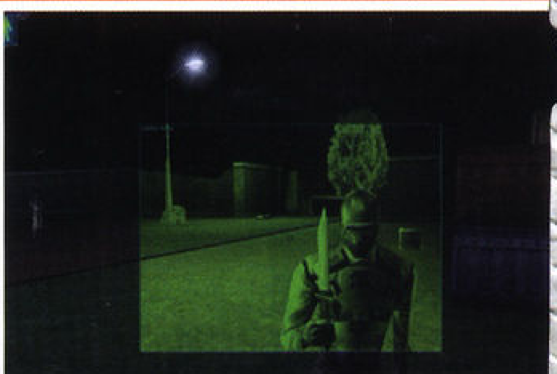
Accessori per il corpo!

Oltre che le sue abilità il nostro personaggio potrà potenziare anche il suo corpo.Minuscoli robot si faranno vivi consegnandoci articoli tipo occhi migliori per la visione a raggi infrarossi, o una pelle più resistente alle pallottole, alle esplosioni e all'agopuntura...


▲ I cosiddetti "potenziamenti" ci permettono di personalizzare il nostro personaggio.


▲ Spiacente, ma devo avvertirti che ti farà male.


▶ Questo semplice menu ci permetterà di scegliere le nostre abilità.



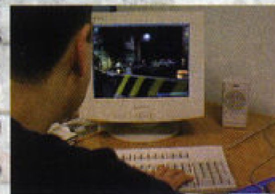




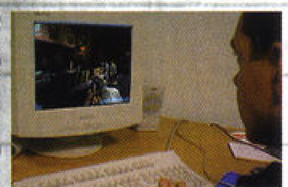
PRIME IMPRESSIONI

Un titolo "divino"... o no?

Deus Ex comincia con l'offrirci la scelta tra una piccola serie di abilità, come demolizioni, computer, esplosivi o armi: potremo cioè scegliere di creare un personaggio che, per esempio, sia in grado di penetrare in un



computer, oppure di abbattere un cecchino con un tiro ultra-preciso. Il procedimento è molto comprensibile e non tira in ballo concetti complicati tipo "energia magica" o altre diavolerie tipiche dei giochi di ruolo alla Dungeons and Dragons. Iniziando il gioco vero e proprio, la prima cosa che noteremo sarà la sua straordinaria grafica, con enormi aree all'aperto, edifici ricchi di dettagli, colossali esplosioni e orizzonti



urbani in lontananza. Il gioco funziona come uno sparatutto in prima persona: potremo quindi vagare in lungo e in largo sparando a tutto ciò che si muove o avanzare furtivamente nell'ombra, eliminando i nemici uno a uno. Inoltre, Deus Ex è un titolo "a obiettivi": questi ultimi ci verranno comunicati costantemente all'interno dei vari livelli e non saremo quindi costretti a vagare alla cieca domandandoci quale sia la prossima cosa da fare. Questo titolo smbra ambizioso e potrebbe risultare eccessivamente complesso per i giocatori abituati ai brividi istantanei di titoli come Quake. Deus Ex, tuttavia, potrebbe anche rivelarsi capace di risucchiarci nel suo universo da incubo, intrappolandoci fino a quando non avremo scoperto tutti i suoi più oscuri segreti...

il pagellino

+ Deus Ex rappresenterà una prospettiva decisamente allettante.

− Rischia di risultare caotico e appesantito da zavorra inutile.

quando uscirà?

C'è del lavoro da fare in termini di registrazione delle voci dei personaggi e di "bilanciamento" dell'azione di gioco.

Dovremmo essere in grado di pubblicare una recensione completa nel giro di qualche numero. Urrà!


Preparati . . .
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!
Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici,
fra creature potentissime e magie sorprendenti!
Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori:
imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo!
Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici;
ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia
e... qualche trucchetto!
Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!
MAGIC
L'Adunanza®
BASE
GIOCO DI CARTE
COLLEZIONABILI
WOC25092
MAGIC
L' Adunanza®
BASE
Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy
Tutti i marchi sono di proprietà
della Wizards of the Coast, Inc.
Ill. di C.Critchlow. ©2000 Wizards

Guidare macchine da corsa lungo piste piene di curve sembra essere una delle attività più popolari tra gli utenti di PlayStation. World Touring Cars va a unirsi all'infinita schiera dei titoli di corse per PlayStation...

WORLD TOURING CARS



NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!





Con TOCA 2, Codemasters ha portato le macchine da turismo fino al limite massimo. Perciò, invece di tentare di superarlo servendoci un altro piatto della stessa minestra, tipo un TOCA 3, la casa produttrice ha scelto un approccio un po' diverso e il risultato è World Touring Cars.

Questa volta Codemasters si è liberata della versione per PC, concentrandosi esclusivamente sulla PlayStation e dedicando maggiore enfasi agli elementi in grado di rendere davvero divertenti i giochi di corse, invece di attenersi rigidamente alle regole. Ora, perciò, tutte le direttive ufficiali del British Touring Car Championship al cui rispetto erano tenuti i titoli TOCA sono finite a fare muffa nel cassonetto della spazzatura di Codemasters. Al contrario, World Touring Cars ha un'atmosfera molto più da sala giochi, con un sistema di manovra decisamente più conciliante e presenta una miscela di circuiti stradali, piste da Formula 1 e piste per auto da turismo. Tutte le piste, comunque, sono tuttora ispirate a circuiti realmente esistenti ed è stata dedicata una notevole attenzione allo scopo di riprodurne con precisione ogni minimo dettaglio.

Perfino i muri!

World Touring Cars presenta una grande quantità di dettagli nelle condizioni di guida e di manovra e perfino nelle texture delle barriere!





▲ Qui abbiamo tentato di prendere una scorciatoia attraverso il bosco.



Corse internazionali!

A differenza dei titoli TOCA, che comprendevano esclusivamente piste inglesi, World Touring Cars presenta 23 circuiti di tutto il mondo, tra cui quelli di Città del Messico, Adelaide e Vancouver.



▲ World Touring Cars ha un taglio molto più internazionale dei due TOCA.



▲ Qualcuno ha mai visto uno di questi circuiti dal vivo? In ogni caso, qui sono identici.



Realtà pura

Ci sono 43 macchine tra le quali scegliere, tutte con licenza ufficiale e quindi identiche nell'aspetto e nelle prestazioni ai corrispondenti modelli veri.



▲ Una macchina adatta agli insegnanti di educazione fisica di mezza età che si pentono di non aver insegnato una materia più sensata.



▲ La Peugeot 406, invece, è un modello più da dirigente di medio livello...



Al lavoro

Come ci si poteva aspettare, è possibile manipolare tutte le solite variabili, dalle sospensioni ai rapporti del cambio. Se però la prospettiva non ci esalta troppo, potremo sempre mantenere le impostazioni standard e concentrarci sul nostro compito fondamentale: sfrecciare lungo la pista come dei pazzi scatenati!



▲ Per le sospensioni, abbiamo scelto il tipo basso in stile Citroen.



▲ Meglio decidere quali sono le nostre priorità in fatto di gomme...

Faccia a faccia con la velocità

Per una scorribanda ultra-realistica a base di adrenalina pura, non potremo che scegliere la visuale in prima persona. Vedremo perfino il pilota cambiare le marce! Se spaccheremo il parabrezza, però, sarà meno divertente...



▲ La sensazione di claustrofobia è forte quando si utilizza la visuale in prima persona.



▲ La percezione di ciò che si trova davanti e dietro di noi è molto ridotta...



▲ ...il che rende molto più elevato il rischio di schiantarci rovinando la macchina.



▲ . Aspettiamo di veder saltare via il cofano...

Controlliamo i danni...

Mentre in molti giochi di corse che presentano modelli ufficiali, per esempio Gran Turismo, le macchine non subiscono alcun danno, in World Touring Cars la nostra macchina risentirà di ogni impatto e abrasione.







▲ Niente di meglio di un cofano scassato per rovinarci la giornata...

◄ ...tranne forse trovarsi con il paraurti posteriore appeso dietro di noi.

► Oh mamma, adesso si che siamo nei guai. Sarà difficile riprenderci da questo incidente.

Campioni!

La curva di apprendimento della modalità Championship è decisamente morbida e ci consente di entrare subito nel vivo del gioco, pur mettendoci a disposizione tutta la profondità necessaria a mantenere alto il nostro interesse anche sul lungo termine.



▲ Macchine? Puah. Ci sarebbe più utile un carro armato in assetto di guerra completo di torretta.



▲ Come in qualsiasi gioco di corse, non è mai una buona idea uscire dalla pista. Questa è una regola fissa.



▲ Ernst non sarà per niente contento di essere 6,76 secondi dietro a Bassler. Almeno non è Van Den Bosch...

CURVE CON IL FRENO A MANO!

Premendo ⊗ attiveremo il freno a mano. Occhio, però: è molto sensibile e rischia di sbatterci fuori pista al minimo tocco, perciò dovremo servircene soltanto sulle curve veramente strette.



Sosta ai box

Viste le condizioni atmosferiche variabili e la quantità di danni che rischieremo di provocare alla nostra macchina, una visita ai box potrà essere indispensabile. Facciamo attenzione a non sbagliare la curva e quindi inchiodiamo per una riparazione rapida.



▲ Non lasciamoci distrarre dalle masse adoranti sugli spalti.



▲ Andare contromano non è né esaltante né difficile, ma lo facciamo lo stesso.

PRIME IMPRESSIONI

Bolidi scatenati o catorci da sfasciacarrozze?

Non si può certo dire che i giochi di corse di qualità per PlayStation scarseggino ed è quindi fin troppo facile cedere allo scetticismo quando un ennesimo titolo si presenta davanti al tribunale di



Games Master. Tuttavia, dopo il divertimento regalato da TOCA 2 al mondo intero, sembra che ci siano tutte le ragioni per esaltarsi davanti al suo successore. Dal momento che non ha più la necessità di attenersi rigidamente alle regole del British Touring Car Championship, il gioco risulta molto più accessibile e in stile da sala giochi rispetto al suo predecessore. Se quindi i primi due TOCA ci hanno un po' scoraggiati, World Touring Cars ci



sembrerà più accogliente e immediato. Detto ciò, si tratta anche di un gioco molto più ricco, dal momento che comprende molti dei principali circuiti di tutto il mondo, a prescindere che si tratti di tradizionali piste per auto da turismo o meno. Sulla pista possono apparire fino a 16 macchine in una sola volta e la situazione rischia quindi di farsi abbastanza caotica; gli scontri più catastrofici non sono rari, specie nel caso in cui ci sia un folto gruppo di macchine che tentano di superare una curva. Grazie alle numerose modalità di gioco disponibili e grazie alle oltre 40 macchine reali che spaziano dalle Ford alle BMW fino alle Bentley, non è difficile prevedere che questo titolo riuscirà a battere perfino TOCA 2.

il pagellino

+ Sembra destinato a migliorare ogni singolo elemento di TOCA 2.

− Potremmo restare delusi dalla mancanza delle regole del British Touring Car.

quando uscirà?

Stanno ancora lavorando su alcune delle piste e migliorando alcuni aspetti della grafica.

Il gioco dovrebbe uscire alla fine di maggio, perciò dovremmo essere in grado di pubblicare presto la recensione.

CTO S.p.A.



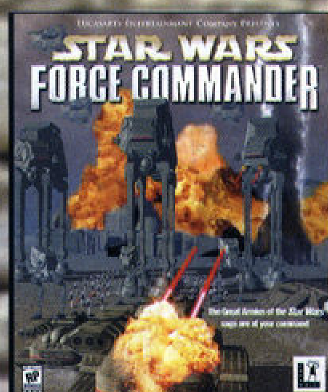
EROE O SPIETATO DITTATORE?

Il peso che senti sulle spalle si chiama fardello del comando. Abituati a sostenerlo.



A TE LA SCELTA.

Sempre a un tiro di siluro dalla vittoria.
O dalla sconfitta.



focom.lucasarts.com Per Windows 95/98

Ci va di rapinare una gioielleria di lusso o di penetrare nelle residenze dei personaggi più ricchi e famosi? Il più celebre titolo a base di furti ritorna ed è deciso a mettersi ben in mostra!

THIEF 2: THE METAL AGE







NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



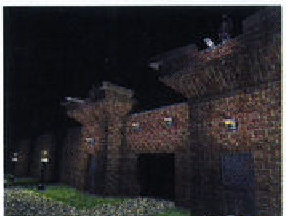


Thief 2 riprende dal punto in cui si era interrotto Thief. Lo sceriffo Gormon Truart ce la mette tutta per combattere il crimine nella sua giurisdizione, ma il problema sono tutti i ricchi che abitano lì.

Questi ricconi rendono impossibile per il nostro anti-eroe Garret tenere le grinfie lontane dalla loro roba. Possiamo dare addio ai vari scheletri e spettri che apparivano in Thief; il sottotitolo del nuovo gioco, The Metal Age, richiama infatti il progresso della tecnologia. Questa volta i nemici sono più "tecnologici": robot a vapore e sistemi di sicurezza che sparano palle di fuoco. Dovremo vedercela con 15 colossali livelli e quindi non riusciremo certo a impadronirci di tutta la refurtiva in un giorno solo. Inoltre, non si tratterà solo di entrare di nascosto in una casa e di rubare qualcosa. In una delle missioni, per esempio, verremo assoldati per incastrare uno dei luogotenenti dello sceriffo. Si preannuncia allettante.

Il vecchio continente...

Le vecchie case europee hanno fornito materia di ispirazione per Thief 2: potremo condurre Garret attraverso ogni sorta di vecchie tenute e residenze, oltre che in un tunnel invaso dalla lava.



▲ Non è difficile superare questi muri.



▲ Meglio stare alla larga da quel fiume di lava, o ci scotteremo!





▲ Lo stile grafico è stato sottoposto a una notevole revisione in modo da adattarlo ai nuovi scenari. Invece dei castelli troveremo case.

Arsenale completo!

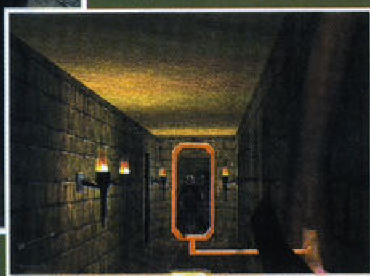
Non lasciamo mai il nostro nascondiglio senza qualche aggeggio utile. Abbiamo a disposizione una vasta gamma di armi e attrezzi vari che potremo utilizzare per conquistarci le nostre ricchezze. Le armi sono per la maggior parte classiche, ma non manca qualche sorpresa nascosta. Per esempio, qualche mina a gas...



▲ Mettiamo a segno un bel colpo preciso contro il nemico. Potremo quindi nascondere i corpi per evitare di attirare l'attenzione.



▲ L'arco funziona esattamente come un moderno fucile da cecchino. Più a lungo terremo premuto il pulsante, più potremo avvicinare la visuale.







▲ Ecco, quella guardia ha esattamente 25 secondi di vita. Swosh! Splash! Arrrgh!



▲ Di solito i tetti sono posti tranquilli, ma in Thief 2 sono tra i punti più frequentati della città. Vi sono annidati guardie, maghi e altra feccia di ogni tipo... facciamoli fuori!

Danni collaterali...

In teoria non dovremmo uccidere nessuno degli innocenti villici che incontreremo sul nostro cammino. Va benissimo far fuori le dannate guardie che ci danno la caccia, ma cerchiamo di evitare di sparare ai civili, OK? Sì, come no...





Originalità, scelta & convenienza a sole 9.900 lire.



ogni CD-Rom
è originale,
integrale, in italiano*
e a sole 9.900 lire.

Ecco cosa trovi quando scegli un CD-Rom 9&nove

- Il più vasto assortimento di titoli
- oltre 3000 punti vendita in Italia
- Oltre ~~2.000.000~~ 3.000.000 di copie già vendute
- Un gran numero di novità in arrivo

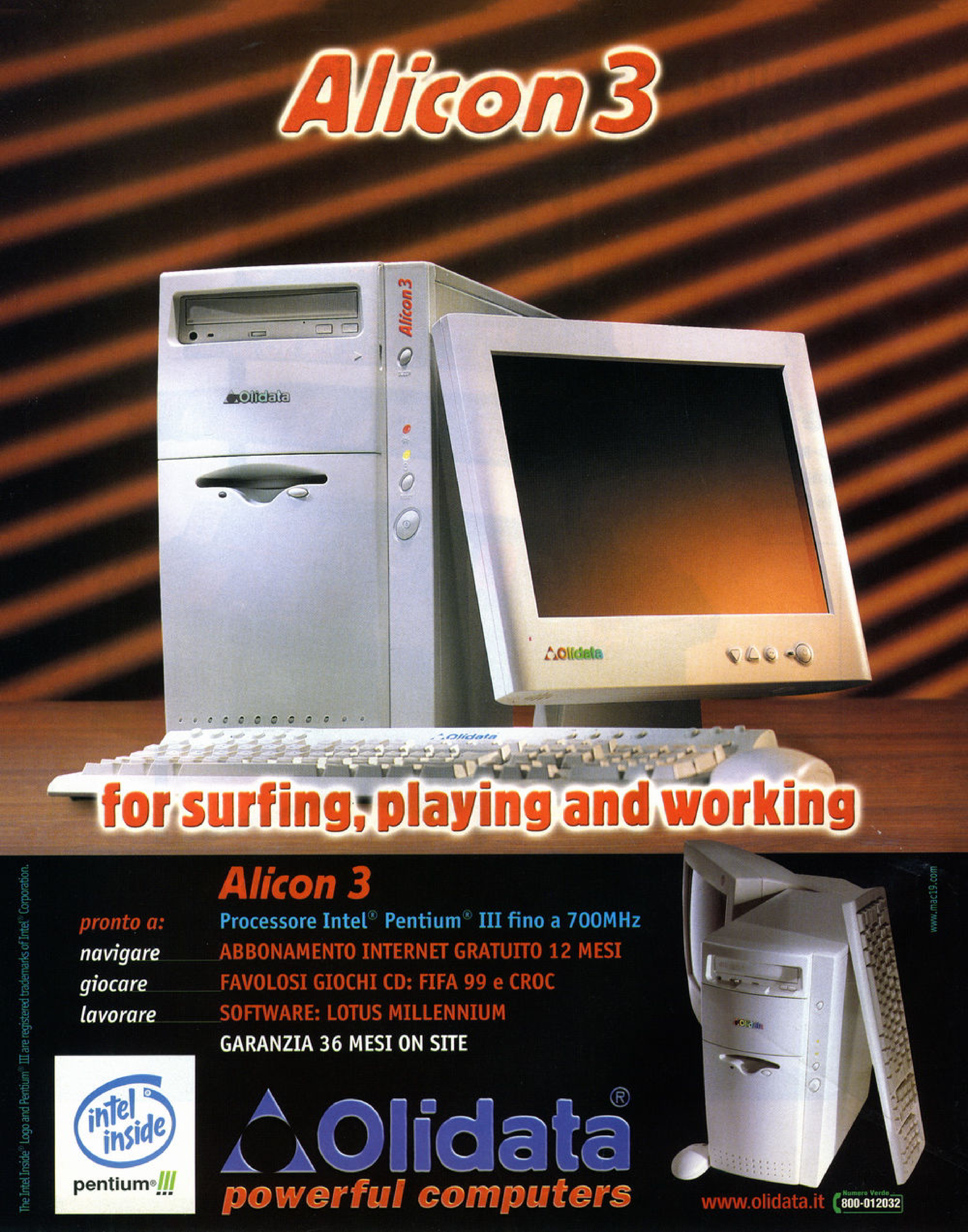
Entra anche tu nell'incredibile mondo 9&nove. Una realtà originale fatta di giochi mozzafiato, passatempo, educational e utilities per tutti i gusti e tutte le età, in cui l'unica cosa che ti sembrerà veramente virtuale è il prezzo! Per scoprire qual è il punto vendita più vicino mettiti in contatto con: www.microforum.it oppure telefona allo 06 33251274.

*Alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via del Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati


Alicon 3
for surfing, playing and working
Alicon 3
pronto a:
Processore Intel® Pentium® III fino a 700MHz
navigare
ABBONAMENTO INTERNET GRATUITO 12 MESI
giocare
FAVOLOSI GIOCHI CD: FIFA 99 e CROC
lavorare
SOFTWARE: LOTUS MILLENNIUM
GARANZIA 36 MESI ON SITE
intel inside
pentium® III
Olidata®
powerful computers
www.olidata.it
Numero Verde 800-012032
The Intel Inside® Logo and Pentium® III are registered trademarks of Intel® Corporation.
www.mac19.com

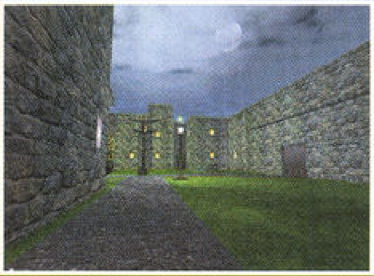
THIEF 2

Che tempo fa?

Garret passerà un sacco di tempo all'aperto, perciò faremo bene a portarci un impermeabile, perché le condizioni atmosferiche potranno cambiare. Gli sviluppatori si sono serviti di un diverso motore grafico per rendere il cielo più realistico. Il risultato è... celestiale!



▲ Looking Glass Studios ha utilizzato il motore grafico di Flight Unlimited 3 per creare il cielo.



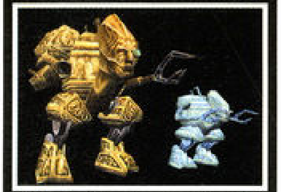
▲ Nemmeno il tempo dà una mano a Garret. Poveraccio, sta solo cercando di guadagnarsi da vivere... disonestamente.



▲ La strategia migliore è evitare gli scontri, ma a volte è più divertente gettarsi in un duello in stile Highlander.

Robot!

Thief 2 presenta una strana miscela di nemici e oggetti ad alto e basso contenuto tecnologico. Tra i più bizzarri ci sono i nuovi robot meccanici che si muovono a vapore. Una freccia ben piazzata a base di acqua ghiacciata può provocare danni ingenti se colpisce il loro motore rovente. Spegnamoli!



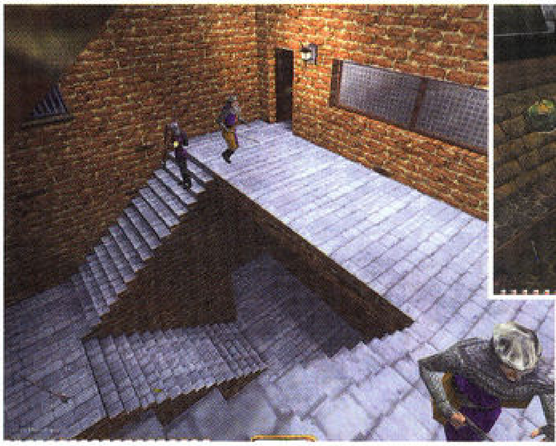
▲ Potremo affrontare un'ampia varietà di nemici meccanici.

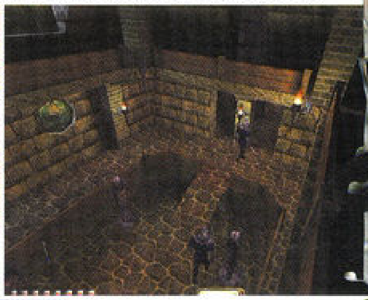


▲ Non c'è tempo per nasconderci quando un robot ci adocchia.

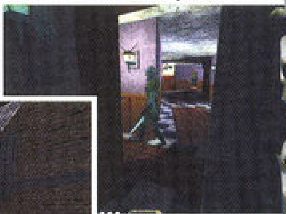
Occhio semovente!

La squadra di Looking Glass Studios si è concentrata sul concetto di "azione furtiva"; meglio evitare gli scontri. L'occhio meccanico è una fantastica novità che ci aiuterà a non perdere di vista le guardie.



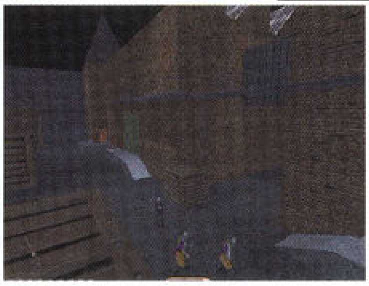


▲ Le guardie non immaginano nemmeno che le stiamo osservando. È meglio della TV!





▲ L'occhio meccanico di Garret funziona alla grande in ambienti come questo. Ora sapremo quando potremo muoverci.



▲ Meglio non fare alcun rumore, o le guardie ci sentiranno.

◄ Potremmo usare una freccia, oppure lanciare una mina contro di loro... Ardua decisione.

Uomini in carne e ossa...

Una delle migliori novità è costituita dalla sostituzione di tutti i vari scheletri, spettri e zombi con guardiani umani che parlano tra loro e si comportano come veri esseri umani, grazie alla loro notevole intelligenza artificiale. Se faremo una mossa falsa, questi tizi ce la faranno pagare.



▲ Tra i nuovi cattivi ci sono i maghi. Bacchette magiche contro spade...



▲ Le combo a base di spada sono limitate, ma potremo comunque divertirci affettando qualche nemico.



► Non mettiamoci in testa di fare fuori molte guardie in un colpo solo. Meglio correre.







Prime impressioni

Il re del crimine... o un gioco da galera?

Thief: The Dark Project ci ha colpiti molto. Non era una semplice questione di inseguire gli amici attraverso i corridoi armati di



fucili al plasma, né di imbottire di fucilate qualche cattivo. Niente affatto: si trattava di un affare molto più complesso. L'azione di gioco ruota sempre intorno al furto con scasso, ma gli sviluppatori si sono concentrati in misura ancora maggiore sull'agire di nascosto. Inoltre ci sono numerose missioni in cui il nostro obiettivo non sarà semplicemente quello di rubare qualcosa. Noi abbiamo apprezzato in particolare la missione in cui bisogna infiltrarsi



in un porto e partire a bordo di una nave, perché era zeppa di obiettivi secondari da raggiungere prima di poter procedere. Garret ora ha nello zaino diversi nuovi aggeggi, come il bengala, le frecce e le mine a gas, sebbene la novità più interessante sia costituita dall'occhio meccanico. Potremo deporlo in vari posti per spiare di nascosto i movimenti delle guardie, il che sarà indispensabile se vorremo sopravvivere. Looking Glass Studios sta utilizzando lo stesso motore di Dark Engine già impiegato per System Shock 2, perciò la grafica non dovrebbe certo deludere. Thief 2 si preannuncia come un titolo che varrà la pena di rubare, ma... ricordiamoci che il furto è illegale, perciò faremo meglio a cominciare a risparmiare.

il pagellino

+ L'idea dell'azione furtiva funziona meglio che mai.

− La versione completa del gioco non comprenderà una modalità a più giocatori.

quando uscirà?

La versione completa del gioco dovrebbe essere pronta tra breve.

Il gioco è in via di pubblicazione, perciò prepariamoci per la recensione che comparirà sul prossimo numero.



LEADER

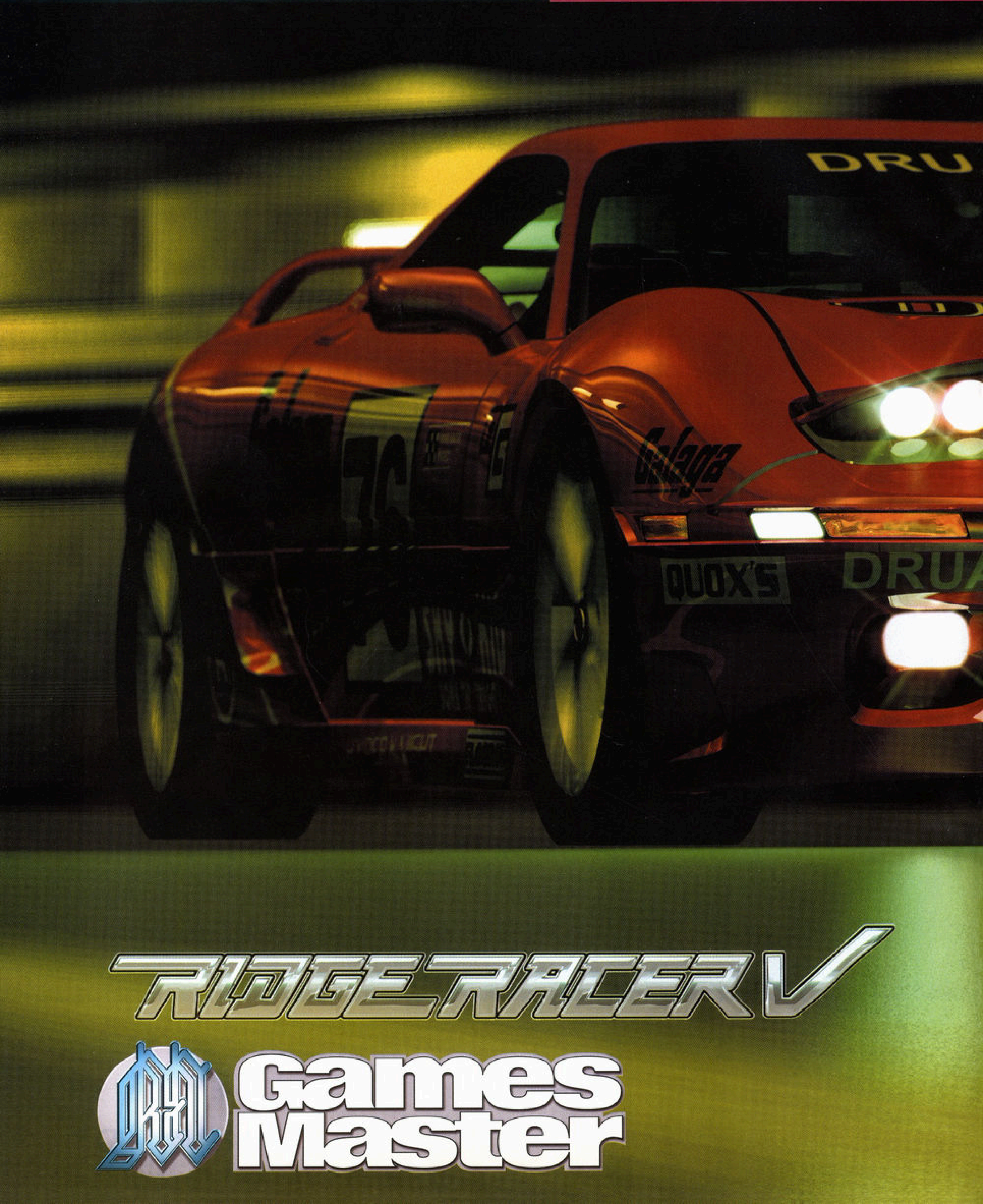
Numero Verde 800-821177

Da 15 anni nello sviluppo e nella distribuzione dei videogiochi, più di 200 titoli per Playstation e CD-Rom, da quest'anno anche su Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Microids è presente anche in Italia, a Milano, nella nuova sede di Largo la Foppa, 2.

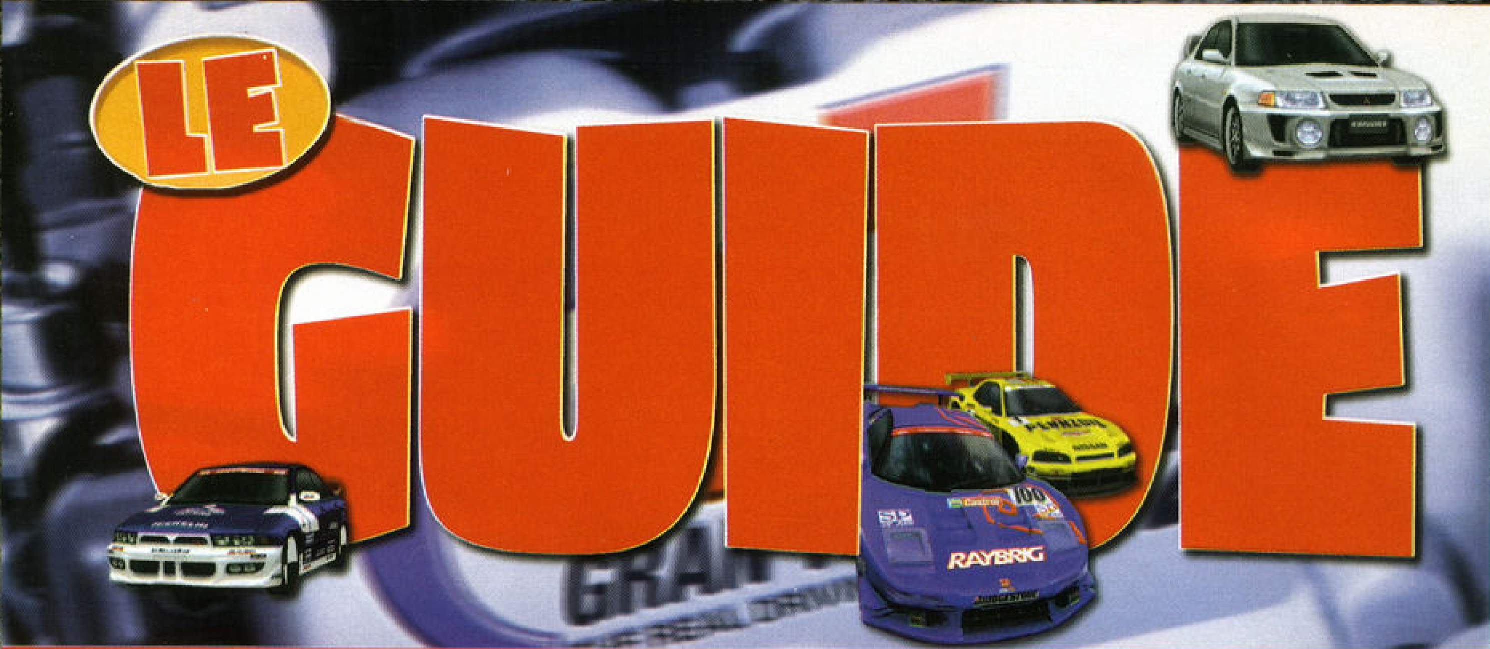
www.microids.com Per informazioni commerciali contattaci oggi stesso: **sales.it@microids.com**



MICROÏDS
fallo per gioco.


DRU
Galaga
QUOX'S
RIDGE RACER V
Games Master


ISHTAR
namco
namco
DRUAG



Abbiamo preso Gran Turismo 2 e pigiato l'acceleratore a tavoletta...

PlayStation

GRAN TURISMO 2

DOPO ESSERCI VISTI PER LA SEDICESIMA VOLTA STEVE MCQUEEN ALLA CORSA DI LE MANS, ABBIAMO SPOLVERATO LO SPECCHIETTO, SOFFIATO VIA LA POLVERE DAI NOSTRI GUANTI DA PILOTA E CI SIAMO TUFFATI NELL'ABITACOLO DEL PIÙ GRANDIOSO GIOCO DI CORSE DI TUTTI I TEMPI...

SI COMINCIA

Ovviamente sarà una buona idea prendere un paio di patenti prima di tuffarci nel gioco. Con tutte queste macchine a disposizione, però, quale scegliere per prima? Cerchiamo di procurarci un modello sportivo di seconda mano che sia leggero e a trazione posteriore. Suggeriamo la Mazda MX-5, la Toyota MR 2 o, incredibile ma vero, la Honda Civic. Quest'ultima ha favolose potenzialità di modifica. Se faremo un acquisto sensato dovrebbe restarci qualche soldo, che faremo bene a investire in una serie di gomme da gara, una marmitta da competizione e una prima modifica al motore. E ora, scendiamo in pista!







▼ Una volta truccata, la Mazda MX-5 è un formidabile bolide da corsa per le classi inferiori di Gran Turismo



▲ La scelta di modelli di seconda mano varia a scadenze regolari: dovremo quindi dare un'occhiata di tanto in tanto per trovare le occasioni migliori.

GLI ESAMI PER LE PATENTI

Senza patente avremo accesso a poche gare, perciò il consiglio è di ottenere almeno le patenti B e A. Se vorremo cominciare a fare un po' di soldi non potremo fare a meno di una patente internazionale di classe A. In generale, le prove per le patenti sono più facili in Gran Turismo 2 che in Gran Turismo. Il miglior consiglio possibile è quello di studiare con attenzione ogni singola prova, perché nella maggior parte dei casi potremo carpire degli indizi sul modo migliore per superarla. Cerchiamo di non prendere le prove per le patenti come un compito noioso: ci permetteranno di fare un sacco di pratica e di fatto ci insegneranno come si guida in Gran Turismo 2.

PATENTE SPECIALE

Potremo accedervi solo dopo esserci qualificati per tutte e tre le altre patenti. Teniamo d'occhio la freccia in alto a destra sulla schermata della prova per la patente. Ogni prova implicherà il superamento di una gara a tempo su ciascuno dei circuiti di Gran Turismo 2. In ogni caso, quando affronteremo questa prova dovremmo aver accumulato sufficiente esperienza per completarla in un baleno. In premio otterremo un'opzione speciale che genera gare casuali contro avversari della nostra stessa classe. Se riusciremo ad accedere a questa opzione di gioco ci saranno in palio grosse somme per noi...

BONUS PATENTI



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per la patente di classe B otterremo la Honda S2000. Un bel giocattolino.



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per la patente internazionale di classe C otterremo la Mitsubishi 3000 GT LM Edition.



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per la patente di classe A otterremo la Dodge Concept Car. Vrooom!!!



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per la patente internazionale A otterremo la Mitsubishi FTO LM Edition.



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per le super-patenti otterremo la Toyota GT1. Cosa potremmo desiderare di più?



▲ Conquistando l'oro in tutte le prove per la patente internazionale B otterremo la Honda Del Sol LM Edition.

COME DIVENTARE RICCHI... E IN FRETTA

Non esiste un sistema facile per fare soldi in Gran Turismo 2: in ogni caso, per guadagnare dovremo gareggiare. Il nostro consiglio è di non perdere tempo partecipando alle gare con premi in denaro: ne guadagneremo di più vendendo le macchine che vinceremo. Quando avremo messo insieme una somma sufficiente, ovvero circa 30.000 crediti, potremo acquistare una macchina GT. Una Nissan Skyline o qualcosa del genere è un modello abbastanza veloce. Potremo quindi elaborarne il motore fino a portarlo a circa 390 cavalli. Prendiamo parte al Grand Touring Car Trophy nella sezione Special Races e scendiamo in pista nella corsa di Red Rock Valley. Se vinceremo otterremo un modello da corsa Daisin Nissan. Malgrado il suo numero di cavalli relativamente limitato, questa macchina è un vero bolide. Usiamola per partecipare alla gara di Grand Valley o a quella di Mid Field nel Grand Touring Car Trophy: suggeriamo la seconda delle due corse, perché a questo punto dovremmo ormai aver percorso un sacco di chilometri su quel circuito. Dovremmo riuscire a vincere facilmente e il nostro premio sarà la Unisia Jecs Skyline, che potremo vendere per 250.000 crediti. Vincendo più volte la corsa metteremo in tasca un sacco di quattrini!





▲ Usiamo la Daisin Silvia per partecipare alla corsa di Mid Field: ha pochi cavalli, ma un'accelerazione eccezionale che ci permetterà di dare la polvere agli avversari.

▲ Non ci metteremo molto a guadagnare la pole position: teniamo duro per un paio di giri e metteremo in tasca 250.000 crediti... oltre ai 40.000 che ci spetteranno per aver vinto la gara!











▲ Il Grand Touring Trophy è il torneo in cui potremo vincere macchine che valgono un sacco di soldi. Concentriamoci per vincere ripetutamente queste gare: potremo imbottirci il portafogli.

▲ Per vincere ci servirà una macchina da strada potente. Una Skyline sarà un buon acquisto: potremo truccarla trasformandola in un modello da corsa, con una potenza più che sufficiente.





▲ Ecco i due modelli migliori in palio nel Grand Touring Trophy. La Unisia Jecs non è certo la migliore macchina del gioco, ma vale ben 250.000 crediti: vendiamone un po' e faremo una fortuna.

▲ La Daisin Silvia avrà un nome da ragazzina, ma è una macchina da avere. È più veloce di quanto i suoi cavalli ci lascerebbero credere: con questa macchina vinceremo un sacco di gare.

VINCERE LE MACCHINE

Un cenno sulle macchine bonus. A differenza di quanto avveniva nel gioco originale, in cui i premi erano fissi, le macchine bonus della modalità Simulation di Gran Turismo 2 sono più numerose e soggettive. A determinare i bonus della modalità Simulation saranno:

1. La macchina guidata dal giocatore e la sua classe
2. Il numero delle vittorie consecutive ottenute da questa macchina prima di una determinata gara
3. La pista sulla quale avrà luogo la gara

Nella maggior parte dei casi, le macchine bonus non si discostano di più di una classe dalla macchina utilizzata per la vittoria. Così, una vittoria ottenuta da una macchina di classe B frutterà un modello bonus di classe C, B o A. Le seguenti sono le macchine per le quali riteniamo valga la pena di impegnarsi. Sebbene non siano necessariamente i modelli migliori di Gran Turismo 2, sono senz'altro i più utili per vincere nelle corse più avanzate e impegnative.

MID ENGINE CHALLENGE



IA Red Rock Valley: GT40 Racecar (591 HP) Rapida, potente e super-maneggevole: malgrado la sua età, la GT40 Racecar è un modello classico. Potremo utilizzarla come macchina multiuso: va bene su tutte le piste.

GRAND TOURING CAR TROPHY



IB Grand Valley: Mugen NSX GT (493 HP) È la migliore tra le macchine GT disponibili: la sua accelerazione e la sua velocità massima sono sbalorditive.
È difficile perdere una gara al volante di questo bolide.

GRAN TURISMO ALL STARS



IA Red Rock Valley: TVR Speed 12. Con un aspetto micidiale e un motore che romba come una bomba atomica sotto il cofano, la TVR Speed 12 è una macchina da avere. Non potremo elaborarla in alcun modo, ma con oltre 800 cavalli potremo farne a meno.

SUPER TOURING CAR (IL MODELLO È VARIABILE)



IB Trial Mountain: TDR3000 GT (493 HP) Questa Toyota super-potenziata è uno dei migliori modelli da elaborazione del gioco. Con qualche ritocco può trasformarsi da dolce gattino in una tigre. Ha un'ottima accelerazione che la rende adatta alle piste tortuose.

GRAND TURISMO ALL STARS



IA Laguna Seca: R390 GT1 Road Car '97. Questa macchina è ideale per le gare di resistenza. Prima di poterla utilizzare, però, dovremo elaborarla. La potenza di base è di circa 300 cavalli, ma potremo più che raddoppiarla con un'elaborazione turbo.

TRUCCARE LA MACCHINA

Sebbene la messa a punto della macchina costituisca uno dei maggiori divertimenti di Gran Turismo 2, prima di schiaffare altri 500 cavalli sotto il cofano sarà una buona idea fare qualche progetto e prevedere in quali gare ci servirà questa potenza in più. Quando decideremo di elaborare la macchina, acquistiamo i componenti in quest'ordine: pneumatici, computer ROM, marmitta, revisione del motore, albero in carbonio, freni. Una volta in possesso di questi componenti non avrà molta importanza quali altre modifiche sceglieremo di apportare, ma sarà una buona idea potenziare il motore al massimo prima di iniziare ad acquistare i turbo: sono molto costosi e potrebbero non avere effetti su una macchina messa perfettamente a punto.

PNEUMATICI



Il miglior sistema per migliorare le prestazioni della nostra macchina è acquistare un set di gomme. In questo modo potremo aumentare notevolmente le prestazioni in termini di sterzata, accelerazione e frenata. Le gomme sportive sono adatte alla ghiaia e alla normale superficie stradale; le gomme da corsa sono adatte all'uso sui circuiti di gara. Le gomme da rally sono utili esclusivamente nel fuoristrada.



MOTORE



▲ Se vorremo che la nostra macchina fili di più, è qui che dovremo mettere le mani. Tutto, qui, è fatto apposta per potenziare il nostro motore. L'acquisto del computer ROM costituisce un sistema economico per aumentare la potenza del motore, ma se vorremo veramente pomparla al massimo scegliamo l'opzione NA Tune.

MARMITTA



Aumenta la potenza della macchina migliorandone la presa d'aria e lo scarico, il tutto a un prezzo decisamente basso. Scegliamo la marmitta da corsa: costa di più, ma ne vale la pena.



SOSPENSIONI



L'acquisto di sospensioni nuove è l'ideale per una macchina un po' vecchiotta, o nel caso in cui intendiamo potenziare la nostra macchina fino a farne un modello da gara. In sostanza, le sospensioni ci permettono di superare le curve a maggiore velocità.

ALBERO DI TRASMISSIONE



Il cambio è importante: è ciò che ci permette di trasferire alle ruote la potenza del motore. La trasmissione da corsa è la migliore, perché ci consente di cambiare marcia manualmente: per maggiori dettagli, diamo un'occhiata al riquadro Impostazioni. Potremmo inoltre acquistare un volano da corsa, che non servirà più di tanto ma fa scena, oppure un albero di trasmissione in carbonio. Quest'ultimo aumenta l'accelerazione della macchina, ma è accessibile soltanto ai modelli a trazione anteriore e posteriore.

FRENI



Essenziale per le gare di resistenza, un set di freni da corsa diminuirà anche l'intervallo di frenata, permettendoci di imboccare le curve a maggiore velocità. Il sistema di controllo dell'equilibrio dei freni è in sostanza un elaborato metodo per stabilizzare la macchina durante le frenate. In altre parole, ci evita di slittare via chissà dove quando freniamo ad alta velocità.



ALTRO



Qui potremo alleggerire la nostra macchina: un ottimo sistema per migliorarne la velocità massima e la manovrabilità. Il kit da corsa in realtà si limita a modificare l'aspetto della macchina, anche se con alcuni modelli otterremo anche un alettone che aumenterà la tenuta di strada e la manovrabilità. Potremo inoltre acquistare un Yaw Control System e un Active Stability Controller. Il primo dei due accessori ci servirà nelle curve, ma fissandolo troppo in alto rischieremo di finire in testacoda più spesso. L'Active Stability Controller ci aiuterà a evitare che la macchina sbandi. Sono entrambi accessori costosi, consigliati esclusivamente ai più esperti.

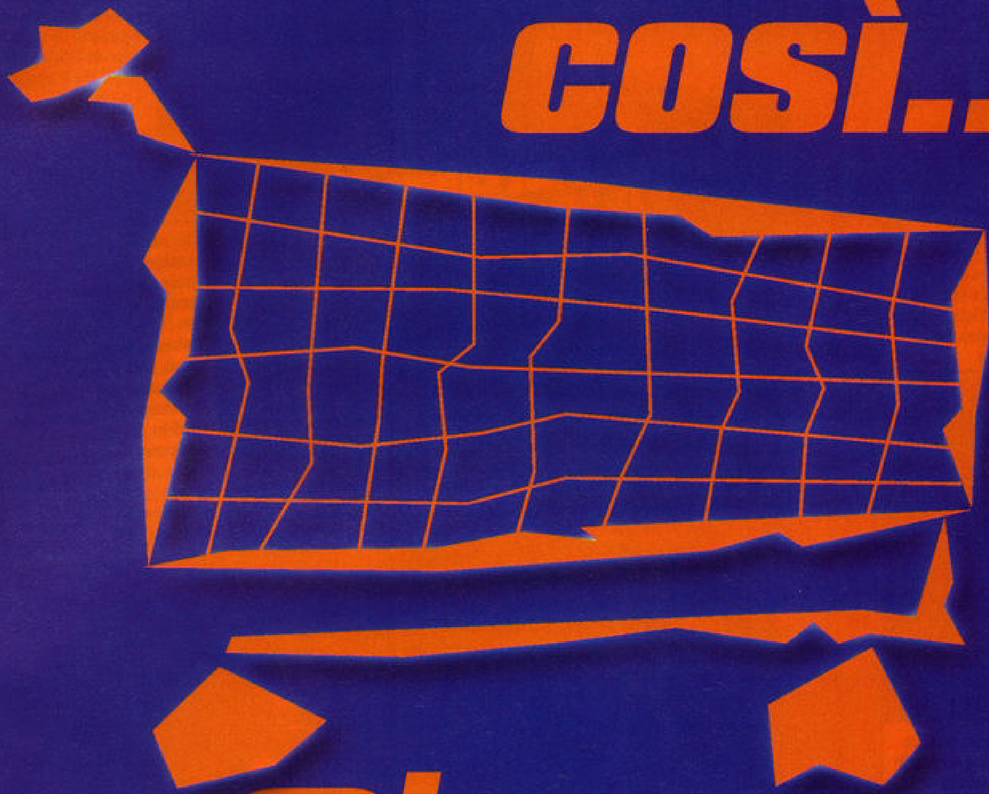
TURBO



Il sistema migliore per dare alla nostra macchina una potenza sbalorditiva. Non tutti i modelli potranno contare su una modifica di grado 4. Faremo bene a passare al turbo soltanto dopo aver potenziato al massimo il nostro motore.



c'è chi il software lo acquista così...



...c'è chi preferisce chiedere consigli e acquistare al prezzo migliore da...

Software Universe®

www.softwareuniverse.it

(Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC)

MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?
Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

IMPOSTAZIONI

È essenziale che la nostra macchina sia impostata correttamente prima di ogni gara. Questo aspetto diventerà ancora più importante quando scenderemo in pista nelle competizioni più difficili, specialmente nelle gare di classe internazionale A. A quel punto dovremo aver già apportato alla nostra macchina tutte le necessarie modifiche.

PNEUMATICI





Teniamo presente la superficie sulla quale dovremo gareggiare. Se si tratta di una pista, le gomme da corsa morbide o super-morbide saranno l'ideale: ci assicureranno la massima tenuta di strada permettendoci di imboccare le curve alla massima velocità. Se dovremo correre sulla ghiaia o su un fondo stradale normale le gomme sportive ci garantiranno buone prestazioni. Dovremo inoltre tenere presente la lunghezza della gara. Nelle corse di un paio di giri il tipo di pneumatici non avrà particolare importanza, ma se ci lanceremo in una gara di resistenza teniamo presente che dopo cinque o sei giri la superficie delle gomme morbide tende a deteriorarsi. Per ovviare all'inconveniente potremo optare per le gomme dure: durano di più, ma ci vorrà qualche giro prima che raggiungano la temperatura adatta per garantire la tenuta di strada necessaria.

SOSPENSIONI



Solo ai più esperti consigliamo di mettere le mani sulle sospensioni. In ogni caso, regolando l'altezza della macchina potremo migliorare le sue prestazioni in curva o aumentarne la velocità massima, a seconda della regolazione. Un assetto più basso migliora la velocità, uno più alto le prestazioni in curva.

RAPPORTO DEL CAMBIO



Per modificare il rapporto del cambio ci servirà un convertitore professionale. Come norma generale, dovremo avvicinare tra loro i rapporti, con la barra a sinistra, se dovremo correre su un circuito breve e ricco di curve, come Autumn Ring. In questo modo miglioreremo l'accelerazione della macchina. Allo stesso modo, allontanando i rapporti con la barra a destra otterremo una velocità massima molto superiore. Usiamo questa impostazione sulle piste ad alta velocità, come Red Rock Valley.

CARICO AERODINAMICO

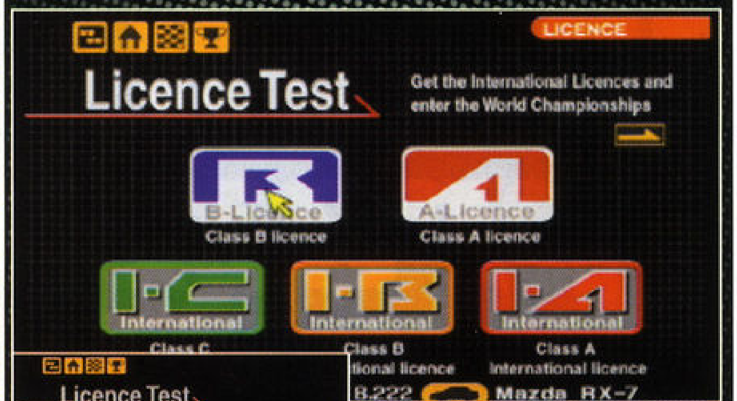


Anche questo elemento è legato alla velocità e all'accelerazione. Come norma generale, un carico aerodinamico elevato ci garantirà una maggiore tenuta di strada, a spese della velocità. Al contrario, un carico aerodinamico basso aumenterà la nostra velocità massima ma ci renderà tremendamente difficile superare le curve.

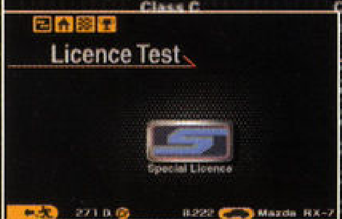


LE GIOIE DELLA MODALITÀ ARCADE

Giocando in modalità Arcade non modificheremo la nostra situazione in modalità Simulation, ma completandola al livello maggiore di difficoltà potremo ottenere alcuni extra interessanti. Superando le prime cinque prove per le patenti B, A, C internazionale, B internazionale e A internazionale in modalità Simulation potremo accedere alla classe Super Sports in modalità Arcade. Vincendo su un rettilineo in modalità Arcade a livello di difficoltà normale potremo avere accesso a macchine extra. Superando tutti i circuiti al livello di difficoltà più elevato potremo scegliere la superficie in modalità Challenge.



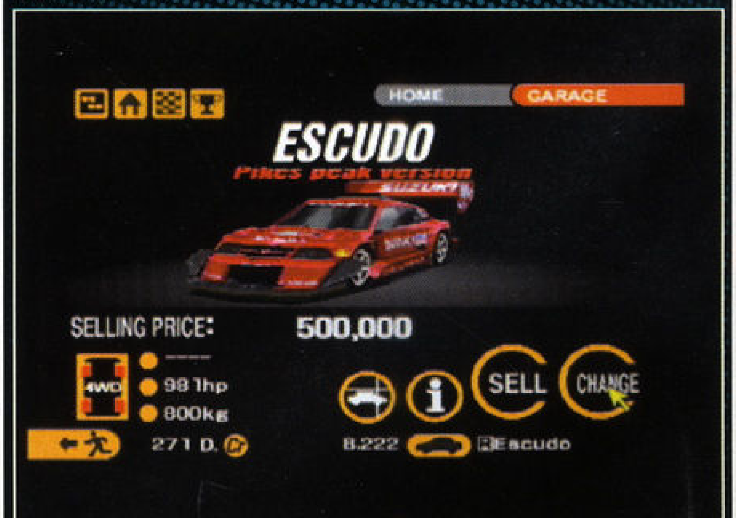
▲ Quando ci saremo qualificati per tutte le patenti originali, apparirà una freccia nell'angolo in alto a destra dello schermo. Cliccandoci sopra potremo affrontare la...



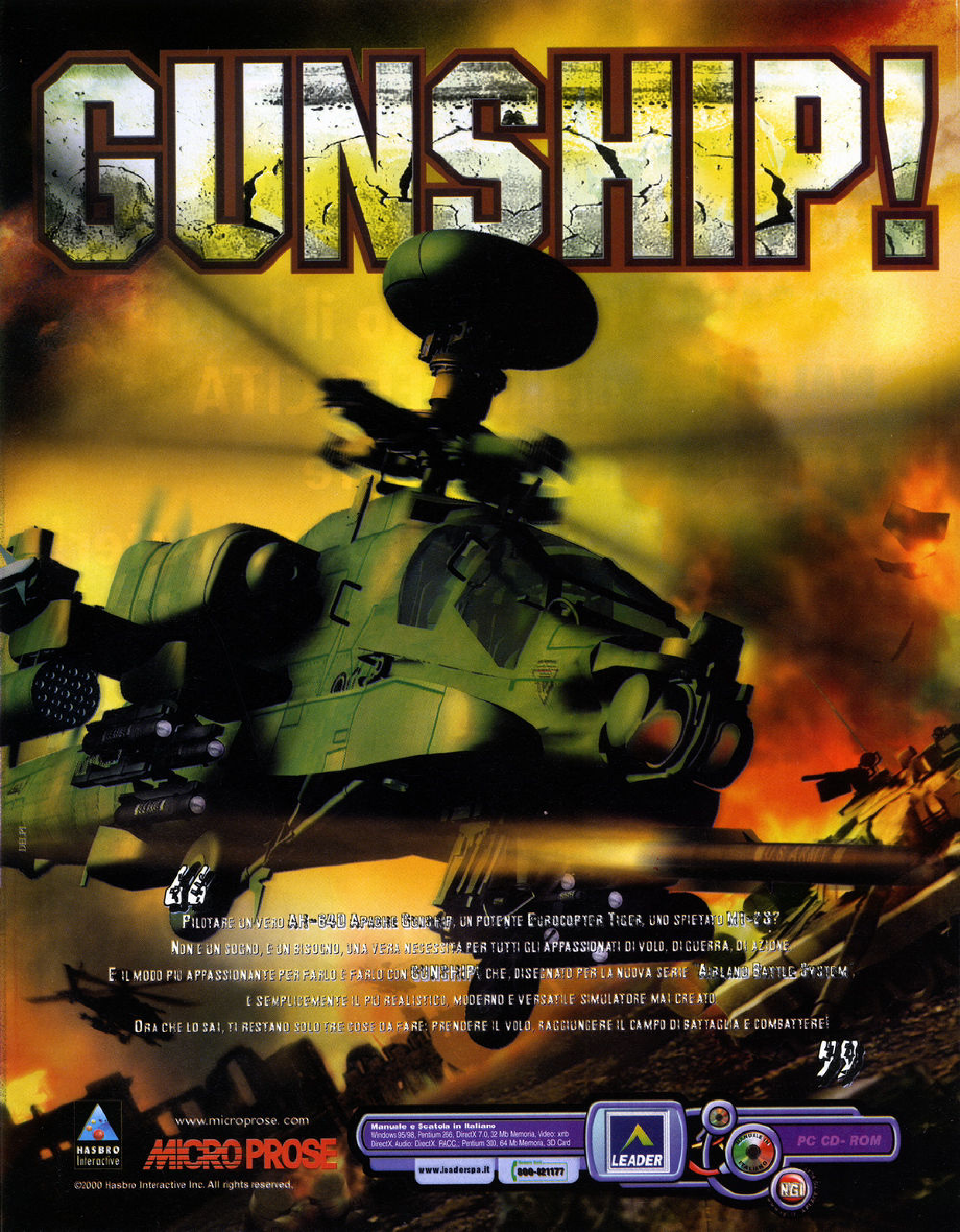
◄ ...Super Licence. Si tratta della più difficile tra tutte le patenti di Gran Turismo 2: richiederà il superamento di una dura prova a tempo su ciascuna pista del gioco.

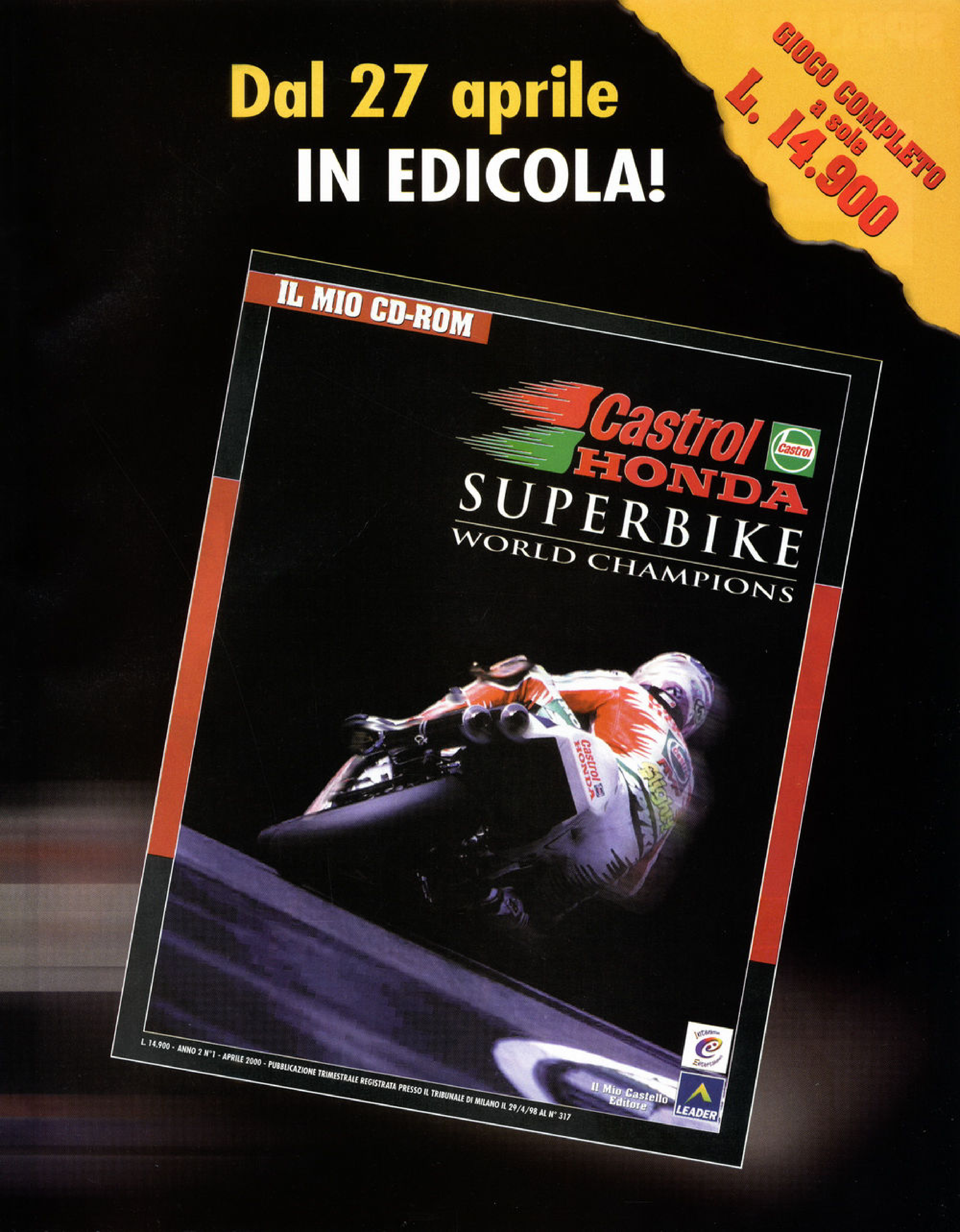
LA MACCHINA MIGLIORE DI GRAN TURISMO 2

OK, la questione è aperta al dibattito, ma se vogliamo una macchina con una velocità massima di 400 km orari e un'accelerazione da cardiopalmo non potremo che optare per la Suzuki Escudo Pikes Peak Version. È stata progettata in origine per la gara di Hill's Peak Climb e se la piazzeremo in pista con gomme da corsa sarà praticamente imbattibile. Potremo acquistare la Escudo per 2.000.000 di crediti alla schermata speciale Suzuki: non ce ne pentiremo, perché li vale tutti fino all'ultimo centesimo.



▲ Questa è la macchina più veloce di tutto il gioco. La Suzuki Escudo ci costerà 2.000.000 di crediti, ma li vale fino all'ultimo centesimo.


GUNSHIP!
"Pilotare un vero AH-64D Apache Gunship, un potente Eurocopter Tiger, uno spietato Mi-28?
Non è un sogno, è un bisogno, una vera necessità per tutti gli appassionati di volo, di guerra, di azione.
E il modo più appassionante per farlo è farlo con GUNSHIP!, che, disegnato per la nuova serie "Airland Battle System",
è semplicemente il più realistico, moderno e versatile simulatore mai creato.
Ora che lo sai, ti restano solo tre cose da fare: prendere il volo, raggiungere il campo di battaglia e combattere!"
HASBRO Interactive
www.microprose.com
MICROPROSE
©2000 Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
Manuale e Scatola in Italiano
Windows 95/98, Pentium 266, DirectX 7.0, 32 Mb Memoria, Video: xmb DirectX, Audio: DirectX. RACC.: Pentium 300, 64 Mb Memoria, 3D Card
www.leaderspa.it
800-821177
LEADER
PC CD- ROM


Dal 27 aprile
IN EDICOLA!
GIOCO COMPLETO
a sole
L. 14.900
IL MIO CD-ROM
Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS
L. 14.900 - ANNO 2 N°1 - APRILE 2000 - PUBBLICAZIONE TRIMESTRALE REGISTRATA PRESSO IL TRIBUNALE DI MILANO IL 29/4/98 AL N° 317
Il Mio Castello
Editore
LEADER

PLAYST

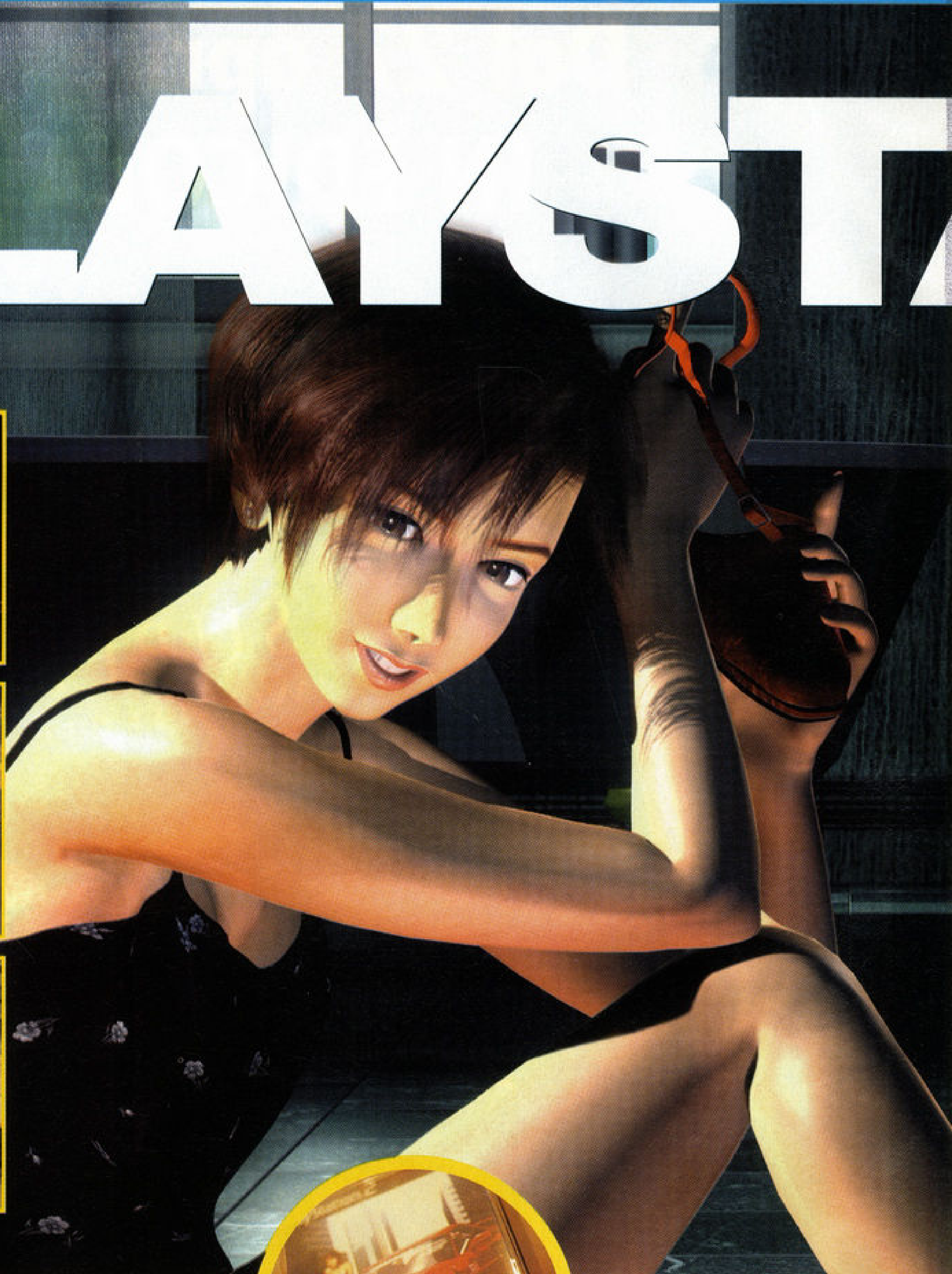
▼ Annidate in ogni angolo c'erano le splendide ragazze della PlayStation 2, sempre pronte a regalare un sorriso, uno sguardo affascinante e un consiglio per i giochi.

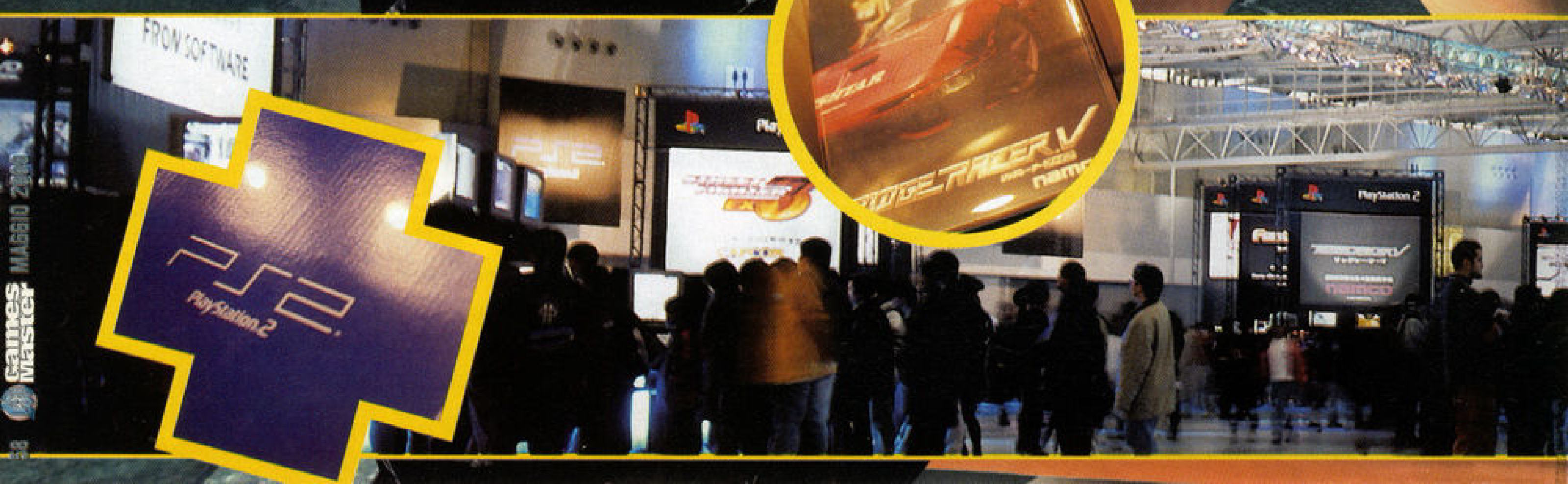






▲ Pronti per il lancio... i camion Sony carichi di PlayStation 2 dimostrano che la macchina da guerra di Sony è pronta a partire.





ATION 2

IL FUTURO È GIÀ QUI!

Quando leggeremo queste righe, la PlayStation 2 sarà già uscita in Giappone. Prima della data di lancio ha avuto luogo la presentazione in esclusiva della console al Sony's PlayStation Festival 2000. Games Master era sul posto e ha preparato questo servizio...

Ci sono occasioni in cui non si può veramente mancare. Per esempio la festa di capodanno del 2000, o la vittoria dell'Italia ai Mondiali dell'82... oppure la fiera Sony's PlayStation 2 Expo di Tokyo. Dopo essere rimasti a bocca aperta davanti alla grafica dei primi demo presentati all'inizio dell'anno scorso, dopo aver potuto vedere la macchina al Tokyo Game Show cinque mesi fa e dopo aver divorato le infinite indiscrezioni circolate durante l'intero lasso di tempo, eccoci finalmente al momento della verità: questa volta si trattava di giocare con la PlayStation 2. Che gioia, il futuro è finalmente arrivato! Il PlayStation 2 Expo 2000 è stata una fiera organizzata in esclusiva da Sony, dal momento che il Tokyo Game Show, occasione in cui tradizionalmente le case produttrici dell'Estremo Oriente presentano per la prima volta le loro nuove meraviglie, era stato fissato circa un mese dopo la data di lancio della PlayStation 2 in Giappone... così è la vita. Così, Sony ha allestito in tutta fretta la sua fiera specifica, sulla scia di Nintendo, che ha scelto anch'essa di fare da sé organizzando il suo Space World Show per non dover condividere il centro fiere Makuhari Messe con i suoi concorrenti. All'interno della sala 9, vasta quanto un hangar, è stata così offerta la prima possibilità mondiale di provare i titoli di lancio della PlayStation 2 più alcuni altri prodotti "in uscita imminente", di dare un'occhiata ai giochi futuri e, più in generale, di fare un tuffo nel clima di entusiasmo che ha convinto tutti i presenti del fatto che la PlayStation 2 CONQUISTERÀ IL MONDO!!! Proprio così. A una delle estremità della sala, su un grande stand, c'erano presentazioni e demo; ai lati, due camion carichi delle scatolette blu elettrico della PlayStation 2, destinate a trasformarsi presto in un simbolo. Il resto dello spazio espositivo era occupato da 16 stand circolari, che in generale presentavano ognuno un singolo gioco accessibile per mezzo di una ventina di PlayStation 2. All'ingresso della sala c'era un mini-stand cinematografico che presentava The Matrix in versione per PlayStation 2, completo dei demo da un'ora dei celebri extra su DVD del disco, giusto per sgombrare il campo da qualsiasi voce secondo cui la PlayStation 2 non sarebbe all'altezza del compito. Sul lato opposto all'ingresso, una serie di bacheche ospitava la PlayStation 2, gli accessori incorporati, una serie di cavi AV, come S-Video, SCART, Composito eccetera e alcuni accessori, come il Multitap e sostegni. Infine, sparsi per la sala vi erano involucri di vetro che mostravano il materiale in varie disposizione, nonché qualche occasionale pila di PlayStation 2 alta fino al soffitto... Vale la pena di sottolineare il fatto che, pur avendo notato qualche problema di blocco, con la PlayStation 2 che riavviava e ricaricava magicamente il gioco senza alcun intervento esterno, non abbiamo visto nemmeno una console o un televisore rotti: non è poco, considerato che ce n'erano oltre 500 sul posto. Inoltre, perché la PlayStation 2 desse il meglio di sé, ogni televisore era un Sony Vega da 28 pollici, vale a dire il miglior televisore del mondo. Ognuno di essi era collegato alla sua PlayStation 2 tramite un ingresso digitale AV e un cavo AV mai visto finora e l'ingresso del televisore era un'immagine speculare dell'uscita della PlayStation 2. La qualità delle immagini era a livello di monitor per PC; il 90 % dei giochi girava in una genuina modalità 19:6, mentre i giochi in modalità standard 4:3 venivano "gonfiati" perché riempissero lo schermo in tutta la sua ampiezza.





▲ Sono pronti anche i giochi! Questa bacheca ospitava centinaia di confezioni di giochi pronti per il lancio.

▼ Una veduta panoramica del PlayStation 2 Expo 2000, che mostra la vasta fiera zeppa di giochi e di giocatori.





◄ Montata sul ripiano verticale opzionale fa veramente un figurone.



I GIOCHI

TEKKEN TAG TOURNAMENT — NAMCO

Inspiegabilmente rimandata dalla data di lancio della PlayStation 2, questa nuova versione del titolo da sala giochi, che costituisce a sua volta una nuova versione di Tekken 3, ci è sembrata piuttosto completa, malgrado le voci secondo cui lo era soltanto al 30 %. La potenza della PlayStation 2 ha permesso a Namco di introdurre nel gioco tutte le mosse e le animazioni della versione del sala giochi, ma con una grafica di gran lunga superiore. Dal punto di vista dell'azione, però, il gioco è sostanzialmente invariato. Potremo servirci di tutte le abilità apprese in Tekken 3; soltanto l'elemento Tag-Team richiederà ulteriore impegno. Sul piano grafico il titolo è perfetto: i combattenti balzano per lo schermo e l'uno addosso all'altro senza la minima ombra di imperfezioni. Le membra dei personaggi si allacciano tra loro e di tanto in tanto entra in azione anche un terzo combattente, senza che vi sia un solo poligono fuori posto. Malgrado tutta questa azione, la PlayStation 2 è tutt'altro che affaticata: Namco ha





Paul schiva di lato Jin e lo fa rapidamente crollare al suolo. La grafica ci farà schizzare gli occhi dalle orbite!



quindi inserito una ventina di personaggi sullo sfondo, giusto per utilizzare un po' della potenza residua. In uno dei combattimenti, che si svolge nel cortile di una scuola, gli spettatori incitano i combattenti, oppure si limitano a passeggiare sullo sfondo; si vede perfino il panda Kuma intento a farsi un giretto. In un'altra località, un impianto chimico, le guardie pattugliano i passaggi sullo sfondo, sopra e sotto il centro dell'azione. In una terza arena, un tempio tibetano, una trentina di studenti di arti marziali si esercitano su un livello più alto! Purtroppo le voci secondo cui Tekken Tag Tournament si sarebbe servito del Dual Shock si sono rivelate false e rimane così il tradizionale sistema quattro pulsanti-quattro arti. Le uniche novità in termini di azione di gioco sono dovute alla nuova modalità Tag, che consente di scambiare rapidamente il personaggio con quello di un compagno di squadra in attesa fuori tiro; anche questo elemento, tra l'altro, risulterà familiare a chi conosce la versione da sala giochi.

Sbbene sia completamente 3D nella sua struttura, l'arena sulla quale si muovono i combattenti sembra essere separata dallo sfondo, come in Tekken 3, il che dà luogo ad alcuni strani effetti di prospettiva per cui i due elementi sembrano muoversi leggermente fuori sincronia. Se si tratti di un difetto della versione provvisoria da noi esaminata o di un vero e proprio problema legato alla complessità del gioco, lo scopriremo presto.











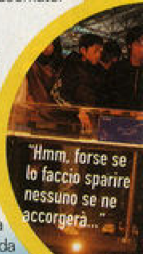
FANTAVISION — SCE

Era questo il titolo numero uno? Per quanto strano, non è da escludere. Questo splendido gioco a base di fuochi d'artificio ha colto di sorpresa tutti coloro che l'hanno provato. È una specie di incrocio tra Puzzle Bobble e Missile Command che richiede una notevole abilità per scegliere un'intera schermata di fuochi d'artificio prima che uno di essi inizi a scoppiettare. Le esplosioni a catena che si verificano quando si fa scoppiare un gruppo di fuochi sono spettacolari, con la telecamera che si muove in cerchio sopra una città tridimensionale mentre i fuochi d'artificio vengono lanciati. Questo gioco era sulla bocca di tutti e il suo lancio in Europa è sicuro. Secondo alcune voci potrebbe perfino trattarsi del titolo compreso nella confezione europea della console: si sa, i titoli di enigmistica faticano decisamente a imporsi tra noi pazzi europei, fanatici di combattimenti e macchine...


L'aspetto è pazzesco e... il gioco pure! Questo titolo è tra i nostri preferiti!

A-TRAIN 6 — ARTDINK

A6? Niente a che vedere con un'autostrada: si tratta invece di una simulazione della rete ferroviaria di una città giapponese... Proprio così, ecco l'ultimo nato della popolare serie di titoli giapponesi del genere "Sim City a base di treni", nonché il più spettacolare e favolosamente tridimensionale fino a questo momento. Come in tutti i celebri titoli delle serie Sim e Theme, si comincia da un vasto territorio vuoto e si procede costruendo edifici, fabbriche, strade, centrali elettriche, parchi giochi e, quel che più conta, treni e relativi binari... fino a dare vita a una colossale metropoli in grado di rivaleggiare con la stessa Tokyo. Il pulsante direzionale consente di spostare il cursore e di selezionare gli elementi, mentre il movimento della telecamera è affidato ai comandi analogici: il sinistro serve per ruotare l'inquadratura, il destro per le zoomate. Le capacità della PlayStation 2 sono state pienamente dimostrate dalla possibilità di allontanare l'inquadratura dalla città fino a ridurla a un puntino, per poi zoomare sulle strade fino a far passare le macchine sopra la telecamera! Sebbene il sistema dei menu e le complicate opzioni di gestione delle risorse fossero al di là delle nostre capacità di comprensione, essendo interamente scritti in giapponese, si può stare certi che quando il gioco verrà tradotto, cosa che avverrà senz'altro, si piazzerà come il titolo Sim City definitivo. Un altro gioco da tenere sott'occhio, dunque.


"Hmm, forse se lo faccio sparire nessuno se ne accorgerà..."



Anche i bambini più piccoli sono stati catturati dai violenti scontri di Ridge V.

GRAN TURISMO 2000

SCE

Secondo il guru di Gran Turismo Kazunori Yamauchi, il gioco era completo solo al 20 %! Inoltre erano disponibili una sola pista e una sola macchina, la Mitsubishi Evo: tuttavia, code interminabili si snodavano davanti a ogni console disponibile. Per forza, d'altra parte: questo è il gioco di corse più realistico che abbiamo mai provato. Le fiammanti macchine apparse nel demo precedente presentano ora riflessi più realistici e l'improbabile effetto di riverbero accecante della versione presentata al Tokyo Game Show è ora indistinguibile dalla realtà. Abbiamo inoltre potuto vedere un nuovo effetto, quello della "nebbiolina" prodotta dal calore: nei replay, le macchine più lontane erano nascoste da una realistica cortina tremolante di aria calda. Man mano che si avvicinavano apparivano più nitide, per poi entrare perfettamente a fuoco quando sfrecciavano davanti allo spettatore. Questo effetto richiede comunque ancora un po' di lavoro, essendo al momento un po' troppo pronunciato. Kazunori ci ha comunicato che Gran Turismo 2000 presenterà un numero inferiore di macchine e di piste rispetto a Gran Turismo 2; l'enfasi sarà posta sulla qualità più che sulla quantità e alcuni dei suoi circuiti di Gran Turismo 2 preferiti faranno il loro ritorno nell'ultra-realistico formato per PlayStation 2. Kazunori ha inoltre in programma di introdurre modelli assenti in Gran Turismo 2 a causa di problemi con le licenze ufficiali, come le Lamborghini e le Ferrari. Incrociamo le dita... La manovrabilità delle macchine è straordinaria. Le curve appaiono minacciose da lontano, inducendoci a pestare il freno per piazzare la macchina sulla traiettoria giusta e facendoci temere di aver perso il controllo e di stare per slittare violentemente di lato contro la barriera. Allo stesso modo, qualsiasi movimento improvviso del comando analogico determina uno scossone e una perdita di trazione, poiché il peso della macchina si sposta bruscamente da una ruota all'altra. In occasione di una conferenza stampa esclusiva Kazunori ci ha detto che la manovrabilità delle macchine di Gran Turismo 2000 era ormai "perfetta" e che non avrebbe potuto renderla migliore. I suoi ulteriori sforzi, quindi, sarebbero stati concentrati sul miglioramento della grafica. "Il gioco sarà cinque volte migliore rispetto a come appare ora" – ha dichiarato. Come verranno ottenuti questi miglioramenti, ci siamo chiesti? Piazzando più poligoni sullo schermo, o attraverso altre tecniche? "Entrambe le cose. Attualmente state vedendo 2.000.000 di poligoni, ma il motore di gioco è in grado di controllarne 10.000.000" – ha risposto Kazunori. Soltanto le impercettibili imperfezioni dei riflessi della macchina tradivano il fatto che non si trattava di una macchina vera.





Uno dei titoli più popolari della fiera era senz'altro Gran Turismo 2000. Credevamo che Gran Turismo 2 fosse eccezionale? Non abbiamo ancora visto niente...


Gran Turismo 2000 è così realistico che sembra un filmato.




► No, non è un'immagine renderizzata o una sequenza introduttiva: è un'immagine tratta dal gioco vero e proprio. Meglio farci l'abitudine...


Basta, portatelo via! È troppo bello! Il problema è che non uscirà prima dell'estate... IN GIAPPONE! Datelo subito anche a noi, accidenti!

BE ON EDGE

SCE

In Be On Edge dovremo creare i nostri brani musicali al volo, premendo i vari pulsanti per produrre parti di batteria e linee di basso da una, due, tre o quattro battute. Questi elementi appaiono come blocchi di diversa lunghezza che saltano all'interno di una griglia mobile. Andrà bene qualsiasi cosa, basterà che mescoliamo al massimo i vari campionamenti: le nostre prestazioni verranno valutate al volo da una barra "punteggio", perciò non sarà sufficiente premere ripetutamente lo stesso tasto. I campioni dovranno inoltre inserirsi esattamente negli spazi da quattro battute e cioè suonare "a tempo". Il risultato? Potremo creare noi stessi i nostri brani drum & bass, manipolando il suono a nostro piacere. Se riusciremo a riempire con successo uno spazio da quattro battute premendo i pulsanti a tempo, cioè esattamente al termine di ciascun campionamento, potremo proseguire inserendo nel brano nuovi campionamenti. Nel frattempo, lo schermo sarà animato da un bizzarro cartone animato in tempo reale, che presenterà il nostro leone alle prese con le più strambe avventure, dagli inseguimenti in macchina ai combattimenti. Quando poi verrà suonata nuovamente una stessa sezione musicale, verrà proiettata di nuovo anche la corrispondente sezione video; avremo perciò a disposizione uno "scratch" video perfettamente a tempo con il brano prodotto attraverso la pressione dei pulsanti. Se riusciremo ad arrivare alla fine del brano, dovremo affrontarne uno più tosto.


► Inseriamo campionamenti nella griglia mobile in basso sullo schermo. Più riusciate saranno le nostre trovate musicali, più a lungo potremo divertirci con il brano!




▼ Se la bizzarra grafica tridimensionale del cartone animato è decisamente godibile, l'azione di gioco "fai da te" ci ha dato qualche grattacapo.

DRUMMANIA

KONAMI

La versione percussionistica della celeberrima (in Giappone, almeno) serie Beatmania. Come ci si poteva aspettare, questa volta invece di maneggiare un giradischi come in Beatmania o danzare su una pista piena di pulsanti come in Dance Dance Revolution, dovremo suonare le percussioni a tempo con le melodie che appariranno sullo schermo. Il gioco verrà fornito completo di una vera e propria batteria con tre tom, due piatti, un supporto a X, un pedale per la grancassa e perfino un paio di bacchette! Oltre, naturalmente, al CD del gioco... Prevedibilmente, giocare con questa versione sarà assolutamente identico al farlo con la versione da sala giochi in grandezza naturale, sebbene il minuscolo pedale della grancassa si sia dimostrato particolarmente propenso a scivolarci via da sotto il piede senza che ce ne accorgessimo. Inoltre tutto, fatta eccezione per i brani più semplici, è tremendamente difficile, tranne naturalmente per i batteristi professionisti o almeno dilettanti. Il gioco non mette certo alla prova la potenza della PlayStation 2, dal momento che la grafica è tanto rozza ed elementare quanto quella della versione da sala giochi; tuttavia, si tratta di una conversione perfetta che non guasterà di certo sulla PlayStation 2.





I GIOCHI ...CONTINUAZIONE

DRIVING EMOTION TYPE-S — SQUARE

Di fronte a Gran Turismo 2000 e a Ridge Racer V potremmo credere che la PlayStation 2 non abbia bisogno di un altro gioco di corse. Beh, Driving Emotion Type-S è pronto a dimostrare che ci sbagliamo, affrontando il suo compito da una prospettiva decisamente insolita... La parola d'ordine, qui, è realismo. Anzi, super-realismo. Prima di tutto, il gioco offre una scuderia di macchine vere in stile Gran Turismo, che comprende BMW, Ferrari e bolidi giapponesi assortiti. In secondo luogo, le piste, almeno quelle di questa versione preliminare, non ricordano affatto i circuiti di fantasia di Gran Turismo o Ridge Racer, a base di cascate, passi montani, tunnel e metropoli. Anzi, a dire il vero le piste di Type-S sono un po'... noiose. L'aspetto del gioco ricorda un po' quello di una giornata di pioggia al mare. Abbiamo presente l'aspetto un po' scarso di TOCA, no? Beh, qui è lo stesso. Tuttavia, a Type-S va riconosciuto un realismo eccezionale. Un effetto di luce sfumata applicato alle immagini elimina l'impressione da grafica computerizzata iper-realistica che caratterizza Ridge Racer V e in misura minore Gran Turismo 2000. I colori e i dettagli ci sono apparsi più vari e naturali e l'animazione più fluida e meno "da videogioco". Il tocco di realismo definitivo è determinato dalla visuale interna, che ritrae lo sterzo, le mani del pilota, il cruscotto e... il riflesso del pilota e dell'abitacolo sul lato interno del parabrezza! L'unico difetto è attualmente rappresentato dalla manovrabilità delle macchine: la maggior parte dei giocatori è costretta a procedere a zig-zag lungo la pista nel tentativo di controbilanciare lo strano effetto brusco quanto ritardato delle sterzate. Una volta presa confidenza con questo sistema, tuttavia, è possibile azzeccare le minuscole variazioni nelle sterzate e nell'accelerazione necessarie per effettuare correttamente una slittata in curva, nonché la corretta dose di contro-sterzata indispensabile per tenere questi bolidi apparentemente così sgraziati lontani dalle barriere. Il gioco ha ricevuto una pari quantità di apprezzamenti e di critiche. Di certo si tratta di un titolo da tenere d'occhio. Gran Turismo 2000 non è ancora pronto, il che non ci preoccupa. Occhi aperti, dunque...



Tutti i giochi sono contenuti in eleganti custodie in stile DVD. Che classe!



Ridge Racer V: spiacenti, c'è un po' di coda...

STEPPING SELECTION — JALECO

Non altrettanto celebre da queste parti quanto il grandioso Dance Dance Revolution di Konami, Stepping Selection di Jaleco è un eccellente gioco dedicato al ballo che comprende non solo sei pad a confronto dei quattro di Dance Dance Revolution, ma anche una serie più ricca di pezzi attuali e video clip dei celebri interpreti presenti per l'occasione. In Stepping Selection sono presenti, abbastanza ovviamente, gli Steps con Love's Got A Hold of My Heart e 5, 6, 7, 8; c'è anche Britney Spears, che contibuisce con Baby One More Time. Tra gli altri pezzi notevoli, Girls Just Wanna Have Fun di Cindy Lauper e perfino il successo dei primi anni '80 My Sharona di The Knack. Come Dance Dance Revolution, Stepping Selection comprende un tappetino da collegare a uno degli ingressi del joypad, che tuttavia ci è sembrato decisamente superiore. Anche in questo caso non sembra che la potenza della PlayStation 2 sia stata particolarmente messa alla prova, anche se è stato fatto un ottimo uso delle sue capacità DVD video: il video del brano selezionato viene proiettato a schermo, mentre nella parte superiore un'animazione presenta i relativi passi di ballo.



RIDGE RACER 5 — NAMCO

Il primo Ridge Racer ha tenuto a battesimo il lancio della PlayStation ed ecco Ridge Racer V fare lo stesso nei confronti della PlayStation 2. Questo titolo è la vera star fra i giochi di lancio, elencati in un altro punto del nostro servizio, grazie alla sfortunata posticipazione di Tekken Tag Tournament. Il gioco è tanto sbalorditivo quanto prevedibile. Ancora una volta saremo invitati a tuffarci nel bizzarro universo un po' futuribile di Ridge Racer, in cui grattacieli alti come montagne svettano accanto a laghi e foreste e un tortuoso cavalcavia a più livelli o un tunnel a sei corsie sono sempre dietro l'angolo. Le prime immagini del gioco mostrano una sbalorditiva introduzione che presenta la nuova ragazza di Ridge Racer, Ai Fukami, fare bella mostra di sé al centro del familiare rettilineo cittadino iniziale della serie Ridge Racer. Mentre la stazione di Ridge Racer City FM 76.5 Mhz trasmette le note di "Boom Boom Satellites" una macchina si avvicina alla signorina Fukami e quindi sfreccia via lasciandosi dietro una scia di scintille, il che offre alla capigliatura di Ai, renderizzata in tempo reale, la possibilità di ondeggiare in un modo straordinariamente realistico. La ragazza è favolosa, in tutti i sensi. Come nel caso di Gran Turismo 2000, abbiamo potuto gustare un solo circuito, una classica miscela di città e campagna il cui stile ricordava decisamente le piste del Ridge Racer originale, nonché una sola macchina, un tipico guizzante modello di fantasia Ridge Racer di colore grigio. Abbiamo comunque potuto scegliere il momento della giornata in cui affrontare la corsa: il giorno, con brillanti effetti di luce solare, la sera, con riflessi accecanti prodotti dal sole e un caldo alone arancione intorno agli edifici, o la notte, in cui apparivano lampioni accesi che proiettavano luci e riflessi luminosi sulla carrozzeria delle macchine. Sul piano della manovrabilità siamo in pieno stile Ridge Racer: le macchine superano le curve slittando, come al solito. Dopo lunghi esperimenti, abbiamo scoperto che c'era una sola curva in cui era veramente necessaria la slittata. Speriamo solo che le altre piste e le altre macchine che appariranno nella versione completa del gioco offrano un po' più di spazio a questo tipo di manovra. Fra gli altri dettagli, ricordiamo la straordinaria presenza contemporanea di ben 14 macchine sullo schermo, l'assenza assoluta di oggetti che "compaiono dal nulla", le efficaci sospensioni indipendenti che permettono alle ruote di spostarsi indipendentemente all'esterno e all'interno del telaio e un fantastico display "Race Information" che appare nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e ospita i personaggi di Pac Man! Quando ci troviamo alle calcagna di una macchina avversaria, questa appare sul display sotto forma di fantasmino in versione preda, mentre noi appariamo nei panni di Pac Man che lo insegue. Quando al comando ci saremo noi, invece, gli avversari appariranno sotto forma di fantasmi impegnati a rincorrere il nostro Pac Man.

La confezione di Ridge Racer V. Uscita in Europa a settembre!

► Se preferiamo una corsa di auto da sala giochi, Ridge Racer V è il titolo che fa per noi.



▼ Con la sua classica miscela di panorami urbani interrotti da scorci di ridenti campagne, questa può essere solo una pista di Ridge Racer.









Una delle PlayStation 2 sfoggia il titolo Fantavision.

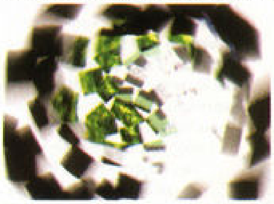
KESSEN — KOEI



Un gioco bellico splendido a vedersi, anche se poco interattivo, dall'aspetto e dall'atmosfera decisamente giapponesi. Il filmato introduttivo e le scene di battaglia renderizzate in tempo reale mostrano antichi spadaccini in stile samurai impegnati in sanguinosi scontri, centinaia di soldati sacrificati nel tentativo di forzare impenetrabili linee di artiglieria e sbalorditivi duelli, il tutto in una scala che riproduce un intero campo di battaglia. L'azione di gioco vera e propria di Kessen, però, non offre molto di più rispetto ai soliti spostamenti di truppe in stile Command & Conquer. La parte vera e propria del combattimento, in cui il riquadro ombreggiato da noi inviato all'attacco del riquadro ombreggiato del nostro nemico in realtà è composto da centinaia di cavalieri armati, viene gestita dal motore del gioco. Non appena i due schieramenti entrano in contatto, il gioco passa a una visuale in primo piano, che ci permetterà di vedere le nostre truppe lanciarsi all'attacco e, invariabilmente, prendersi un sacco di botte... Per quanto sia notevole, abbiamo qualche dubbio sulla possibilità che questo titolo venga lanciato in Europa.

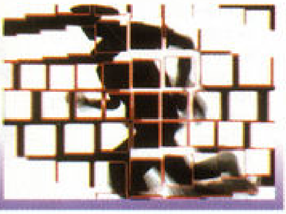
IQ REMIX — SCE

Carino, sì, ma... che ce ne importa, in fondo? Una nuova versione per PlayStation 2, più che un aggiornamento, dello spettrale e decisamente gradevole titolo giapponese di enigmistica noto da queste parti come Kurushi, che non sembra tuttavia suscitare più emozioni del suo simpatico ma ignorato predecessore, Kurushi 2. Come in Kurushi 2 erano presenti una modalità a due giocatori e qualche sottile novità in termini di azione di gioco che, oltre a rovinare a nostro parere la purezza in stile Tetris dell'originale, non è certo sufficiente a dare vita a un gioco nuovo. Si direbbe che la maggior parte della potenza della PlayStation 2 sia stata sfruttata per proiettare il video sullo sfondo e un pesante effetto di sfumatura sull'azione. Grazioso, sì, ma... avanti un altro, per favore.

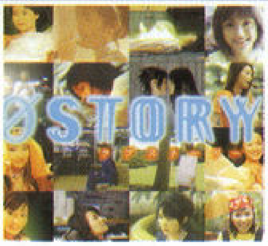








Ø STORY — ENIX



Il segno "Ø" significa "amore": il titolo del gioco sarebbe quindi "Love Story". Un amore un po' morboso, però, secondo noi...
Proprio così: ecco un altro degli inevitabili giochi del genere "facciamo indossare alla studentessa giapponese le calze giuste", sebbene si tratti di un titolo che vanta una favolosa azione video in formato DVD. Nell'angolo in basso a destra dello schermo appaiono un arco e una freccia che ci permettono di scoccare dardi da Cupido all'indirizzo della persona che appare sullo schermo. Riempiendo il personaggio in questione delle suddette frecce potremo scatenare le sue emozioni e prendere quindi il controllo della situazione, che si fa piuttosto calda. Un divertimento innocuo e semplicistico, si potrebbe pensare; tuttavia, una scena in cui un losco produttore discografico faceva bere la nostra eroina inducendola quindi a sbottonarsi la camicetta ci ha fatti battere in ritirata in preda al disgusto. Fortunatamente, invece di uscire in versione censurata per il mercato europeo, da noi il gioco non uscirà affatto. E meno male....

STREET FIGHTER EX3 — CAPCOM



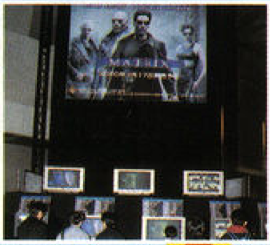
I confronti con i precedenti titoli Street Fighter sono ovvi e il gioco comprende molti dei più classici personaggi della serie e delle celebri mosse speciali. Si tratta comunque di un picchiaduro tridimensionale sbalorditivo, che potrebbe rendere la vita difficile a Tekken. Ciò che più entusiasma è il fatto che il titolo comprende un'opzione Tag-Team. Si potrebbe pensare a una misera imitazione di Tekken Tag Tournament, ma la modalità in questione rende possibili veri combattimenti a quattro, con tutte le combinazioni possibili tra giocatori umani e personaggi controllati dal computer, che si scazzottano sull'elementare ma grandioso sfondo tridimensionale.

THE MATRIX — WARNER HOME VIDEO



Non si tratta di un gioco, ma semplicemente di una versione in DVD del film omonimo con Keanu Reeves proiettata su una PlayStation 2. In Giappone, durante la fiera, si trattava di una gustosa novità, dal momento che il film era appena uscito e soltanto nel costosissimo formato "Special Edition". Così, gli extra su DVD Bullet Time Featurettes, Chase the White Rabbit e Blue Pill/Red Pill hanno fatto fare un balzo ai visitatori dell'esposizione, molti dei quali hanno preso posto nella mini sala cinematografica per vedere l'intero film... mentre noi matti di occidentali non riuscivamo a capire cosa ci fosse di tanto entusiasmante, visto che eravamo in possesso del DVD da sei mesi e avevamo visto il film un secolo prima.

◄ È proprio identica alla protagonista del film...



E INOLTRE...

Un catalogo di giochi per un lancio in Giappone non potrebbe dirsi completo senza due titoli di scacchi Shougi e due giochi di Mah Jong e la PlayStation 2 non delude di certo nemmeno in questo campo. I giochi da tavolo giapponesi preferiti da tutti hanno infatti avuto una rappresentanza più che adeguata, che ha assunto le sembianze dell'incredibilmente anonimo Kakinoki Shoughi IV di ASCII, al quale preferiamo di gran lunga Kakinoki Shoughi III e quelle di Morita Shougi di Yuki Enterprises, praticamente identico. Questo curioso incrocio tra dama e scacchi è, ancora una volta verrebbe da aggiungere, totalmente inadatto alla pubblicazione in Europa. Sarà inoltre possibile scegliere tra Mahjong Yarouze 2 di Konami e Mahjong Taikai III Millennium League di Koei. Che sia la volta buona?



E per finire...

Eternal Ring
From Software
Un altro scontro, questa volta con una prospettiva in prima persona e un braccio visibile sullo schermo che protende una spada quando si premono i pulsanti. Hmm... Nel demo appariva un combattimento con un cattivo grosso quanto tutto lo schermo, di aspetto gradevole ma animato così così, all'interno di un'arena chiusa di sapore medievale. Una volta battuto l'avversario mediante una combinazione di stoccate di spada ed elementari attacchi a distanza, ecco una scelta fra due porte: una conduce all'interno di un deludente sotterraneo infestato da occasionali bande di avversari dall'aria spettrale, l'altra dà sull'esterno, con aggressori tipo zombi e mostri alati, tutti decisi a darci la caccia.
La grafica è abbastanza carina, ma il gioco appariva già ripetitivo in questo demo elementare.

Gekikukan Pro Baseball:
At The End Of The Century
Square
Il peccato più grave di questo gioco è il fatto che quasi certamente non uscirà mai in Europa, essendo dedicato al gioco del baseball. Dannazione... Attualmente si tratta del titolo sportivo più realistico del mondo. L'animazione dei giocatori è incredibile. Certo, al momento si nota qualche intoppo nei movimenti all'avvio delle diverse parti del programma, ma siamo certi che tutto ciò scomparirà dopo i ritocchi finali. I giocatori si danno il cinque, corrono, saltano, lanciano, battono, ricevono la palla e si gettano in scivolata verso la base: sembra di assistere a una vera partita di baseball. Fa quasi paura. Brr...

Doukyu Billiards Master 2
Ask
Un gioco di biliardo elementare, ma splendido dal punto di vista grafico: l'elemento più esaltante è costituito dall'utilizzo dei pulsanti del Dual Shock 2 sensibili alla pressione. I comandi analogici vengono usati per spostare la telecamera e per posizionare la stecca: la grafica dei movimenti che avvengono attraverso il tavolo verde è eccezionalmente fluida. Il bello, però, viene con la possibilità di stabilire la forza del colpo. Quando si colpisce il pulsante con forza l'indicatore della potenza del colpo schizza al massimo. Premendo un altro pulsante è possibile effettuare un colpo di forza corrispondente. Premendolo dolcemente, invece, si ottiene un livello inferiore da sull'indicatore. La cosa interessante è che a quanto pare la forza del colpo viene determinata soltanto dalla prima pressione del pulsante, mentre le pressioni successive non hanno alcun effetto sull'indicatore. Se a ciò si aggiunge il fatto che per effettuare il colpo è necessario premere un secondo pulsante, è chiaro che sarebbe anche stato possibile affidare la forza del colpo al pulsante direzionale; in questo modo si sarebbe ottenuto un controllo molto superiore sul risultato. In ogni caso, si tratta di un passo nella direzione giusta.

E anche questi!

American Arcade
Astroll
Ecco un titolo strano. Si tratta di una miscela di biliardo e flipper, il tutto in un'ambientazione americana anni '50. Sebbene decisamente apprezzabile, l'elemento legato al biliardo manca dello splendore del prodotto analogo di Ask, Billiards Master 2 e, inspiegabilmente, i tre flipper del gioco non sono che modelli elementari anni '50 con qualche aggiunta raffazzonata.

Snowboard Super Cross
EA
Una sola domanda: perché? Chi ha permesso a questa robettina di rovinare l'altrimenti grandioso evento organizzato da Sony? Nascosto nel retro della sala c'era questo titolo di snowboard di Electronic Arts, che spiccava come una mosca nel latte. Dire che avrebbe bisogno di qualche ritocco significherebbe tributargli un grande onore. Se le code davanti a Ridge Racer V e a Tekken Tag Tournament sono rimaste una costante per tutta la durata dell'evento, i sostenitori di Snowboard Super Cross si sono ridotti a zero nel giro di poche ore. Prima di tutto, la quantità di fotogrammi al secondo era inferiore perfino agli standard della PlayStation. Stiamo parlando di un massimo di 16-20 fotogrammi al secondo. In secondo luogo, la grafica e la struttura delle piste erano decisamente fiacche, sebbene ad alta definizione. Infine, tra il joypad e l'azione in corso sullo schermo sembrava non esserci quasi alcuna interazione. Un gioco confuso, raffazzonato e poco convincente.
Per di più, in una sorta di patetico ammiccamento alla potenza della PlayStation 2, le acrobazie erano accompagnate da sbalorditivi effetti di fuochi artificiali: ecco dunque cosa ha sostituito i fotogrammi, i dettagli grafici e la manovrabilità del gioco. Diciamolo chiaramente: in un gioco così, i fuochi artificiali potevano risparmiarseli... E pensare che Namco si è scusata privatamente per non aver presentato GP500, che non riteneva ancora pronto per essere esaminato!

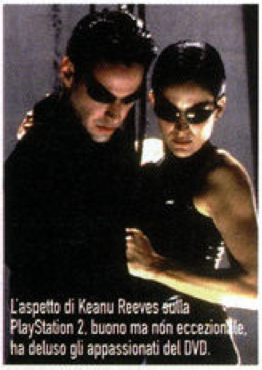
Jikkyou World Soccer
Konami
Proprio così! Il titolo di calcio Konami per PlayStation 2! ISS in versione PlayStation 2? Beh, non proprio... Jikkyou è stato realizzato dalla squadra che ha precedentemente lavorato sulla versione di ISS per Nintendo 64, ovvero su un'incarnazione del capolavoro ISS riuscita ma decisamente diversa da quella a cui sono abituati quelli tra noi che hanno provato ISS Pro '98 ed Evolution. Con questa squadra e con una console completamente nuova, il risultato è un gioco di calcio che non ha alcuna relazione con l'ISS che conosciamo e al quale siamo tanto affezionati. La grafica è fluida e precisa, ma i comandi risentono del classico problema di ritardo dovuto al fatto che i giocatori, prima di reagire alla pressione dei pulsanti, devono completare la propria sequenza di animazione. Insomma, sembrava di vedere di nuovo FIFA '97. Inoltre, al termine di ciascuna animazione di corsa, proiezione o giravolta, i giocatori passano alla sequenza di movimento successiva in modo goffo e poco convincente.
A salvare la situazione c'è soltanto l'ottima verosimiglianza dei giocatori: Ronaldo, per esempio, era chiaramente riconoscibile nella partita Giappone-Brasile presentata nel demo. La buona notizia è che la squadra di ISS Evolution sta attualmente lavorando a un conversione "vera e propria" per PlayStation 2 di questo splendido titolo; possiamo sperare, quindi, che questo esperimento riuscito a metà non sia destinato a sbarcare in Europa.



LA MACCHINA

DVD

È risaputo da tempo che i videogiochi non saranno l'unica spiaggia del nuovo capolavoro tecnologico di Sony. Film e video d'ogni tipo, infatti, potranno essere visionati grazie al lettore DVD, contenuto nella console di prossima generazione. La PlayStation2 leggerà film DVD con una risoluzione invidiabile, paragonabile ai lettori DVD d'alta qualità, già presenti oggi sul mercato. L'acquisto di una PlayStation2 sarà così doppiamente conveniente, capace com'è di rappresentare il meglio in due categorie così distinte (almeno fino a ieri) come film e divertimento videoludico. Il lettore della PS2 incorpora tutte le capacità che potete pretendere da un apparecchio di questo tipo, compresi linguaggi multipli, sottotitoli, il supporto per vari tipi di audio. L'unico inconveniente è che, mancando le porte a infrarossi, non sarà possibile starsene spaparanzati in poltrona lontani dallo schermo. Comunque, è solo una questione di tempo prima che case indipendenti si organizzino per produrre l'accessorio mancante. Il telecomando per PS2 potrebbe infatti far parte dei progetti in cantiere di un importante sviluppatore in tecnologie palmari, Palm, che ha di recente stipulato un accordo di collaborazione con Sony. Le due società hanno annunciato poco tempo fa l'intenzione di lavorare al Memory Stick, di cui Sony è la licenziataria e Palm responsabile della tecnologia per realizzare questa speciale cartuccia di memoria, da 1Gb, capace di immagazzinare salvataggi, agire come controller e telecomando portatile. Un'altra perplessità riguarda la necessità di inserire una memory card con un salvataggio speciale per poter vedere i film. Il problema insorge se si perde la memory card con il prezioso file, ma la Sony ha assicurato che sarà possibile copiarlo su una nuova card direttamente dal disco incluso nella confezione della PS2.



L'aspetto di Keanu Reeves sulla PlayStation 2, buono ma non eccezionale, ha deluso gli appassionati del DVD.

DUAL SHOCK 2

Con tutto il clamore che circonda la PlayStation 2 si rischia di dimenticare il Dual Shock 2, il nuovo joypad per PlayStation compreso nella confezione della nuova console. Com'è, dunque? Beh, è nero e sostanzialmente identico a un normale Dual Shock. Si è discusso un po' sul fatto che i comandi fossero un po' più rigidi e le guarnizioni in gomma un po' più appiccicose, ma forse la ragione è che l'aggeggio era nuovo di zecca. L'unica novità vera e propria è costituita dai pulsanti sensibili alla pressione; gli otto pulsanti, collegati tra loro, rendono ora possibili ben 256 livelli di pressione. Sebbene UNO SOLO dei giochi presentati, Doukyu Billiards Master 2, facesse uso di questa funzione, la promessa è che in futuro altri titoli se ne serviranno, non ultimo Gran Turismo 2000. Kazunori Yamauchi, il produttore di Gran Turismo 2000, ci ha detto che la versione completa del gioco permetterà di accelerare premendo più a fondo il pulsante: più forte premeremo, cioè, maggiore sarà la nostra velocità. Lo stesso varrà per i freni. Si tratta dell'alba di una nuova era per i comandi dei videogiochi o soltanto di un nuovo grattacapo con cui misurarci? Dipenderà dall'uso che i programmatori di giochi decideranno di fare di questa nuova caratteristica. In ogni caso, naturalmente, potremo comunque usare il nostro vecchio Dual Shock o qualsiasi altro comando per PlayStation anche con la PlayStation 2 se questa novità dovesse essere troppo per noi.





▲ Visto quanti bei regalini nella confezione? Avremo perfino una delle nuove Memory Card da 8 MB e un Dual Shock 2.

MEMORY CARD

Sembra una normale Memory Card, ma... cos'è quella scritta? 8 MB? E cosa sarebbe questa storia del Magic Gate? Proprio così: la nuova Memory Card nera per la PlayStation 2 è otto volte più spaziosa della vecchia versione grigia. Inoltre la velocità di trasferimento dei dati è quattro volte superiore, grazie al sistema Magic Gate usato dai Memory Stick di Sony, schede dati utilizzate nelle macchine fotografiche digitali e in altri dispositivi analoghi. La buona notizia è che, almeno in Giappone, la confezione della PlayStation 2 comprenderà anche una di queste schede! Ci sono anche notizie meno buone, tuttavia: a quanto pare, infatti, la scheda ospiterà anche il programma di decodifica DVD necessario per riprodurre i filmati in formato DVD. Al momento, nessuno sa quanti degli 8 MB rimarranno liberi. La confezione della PlayStation 2 includerà un Utilities Disc contenente il programma per la lettura dei DVD. All'inizio la scheda e il disco saranno inseriti nella nostra console; il programma verrà quindi copiato sulla scheda. Potremo quindi eliminare il disco, assicurandoci semplicemente che la scheda sia inserita nella console quando vi inseriremo il film in formato DVD; in caso contrario sarà impossibile riprodurlo. È un sistema un po' complesso, ma se non altro quando saranno disponibili programmi di decodifica nuovi e migliori su CD o, in futuro, su Internet, sarà possibile scaricarli sulla nostra scheda senza dover far modificare la nostra console sostituendo un chip.

► Sì, legge tutti questi tipi diversi di disco!



ACCESSORI

Prima di tutto, c'è il nuovo Multitap per PlayStation 2, da collegare sia alla presa della Memory Card sia all'ingresso 1 del joypad. Poi ci sono i supporti. Il supporto verticale è abbastanza pratico e ci permetterà di tenere ben ferma la nostra PlayStation 2 se vorremo piazzarla verticalmente... come vorremo fare sicuramente, no? Il sostegno orizzontale, invece, si limita ad aggiungere un triangolo viola sulla parte frontale. Il Dual Shock 2 è disponibile anche separatamente, nel caso che volessimo acquistarne una serie per le sfide a più giocatori; anche la scheda da 8 MB è pronta per partire. Per finire, ecco una vagonata di cavi AV.

Accessorio	Prezzo (Yen)	Prezzo (corrispondente in Lire)
PlayStation 2	39.800	700000
Comando analogico (Dual Shock 2) (SCPH-10010)	3.500	60000
PS2 Memory Card (8 MB) (SCPH-11020)	3.500	60000
Cavo AV (integrato audio/video) (SCPH-10030)	1.000	20000
Supporto Verticale (SCPH-10040)	1.500	30000
AC Power Code (SCPH-10050)	400	6000
Cavo S-Video (SCPH-10060)	3.000	50000
Adattatore RFU (SCPH-10070)	2.500	40000
Adattatore AV (SCPH-10080)	1.200	20000
PS2 Multitap (SCPH-10090)	3.600	60000
Cavo Componente AV per PS2	2.500	40000
Supporto orizzontale (SCPH-10110)	1.000	20000
Cavo AV Multi per PS2 (SCPH-10120)	Da definire	Da definire

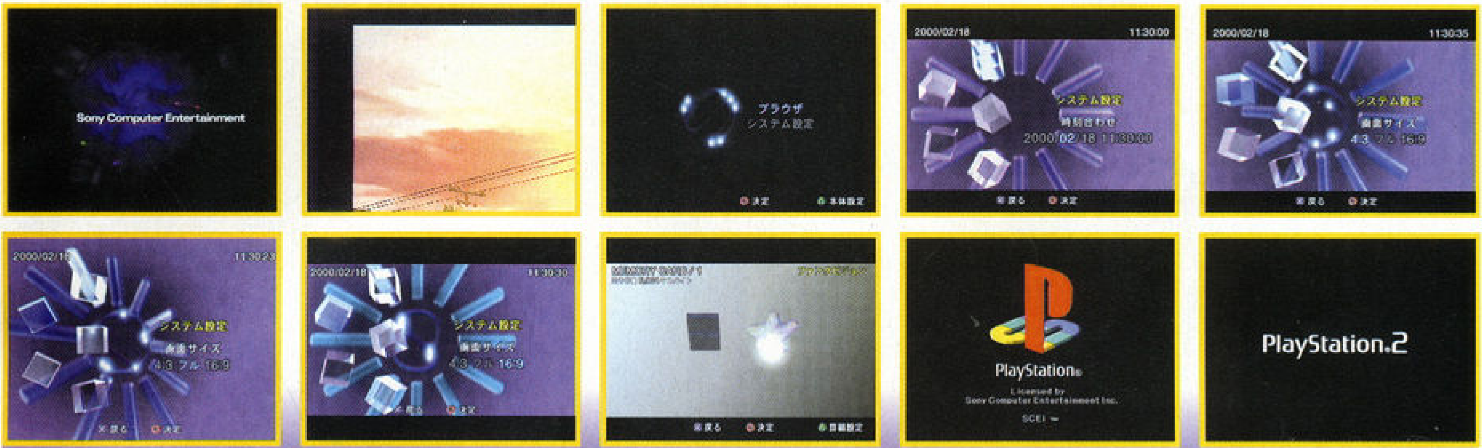
*I prezzi in Lire sono soltanto indicativi. Prepariamoci a vederli schizzare verso l'alto...



LA SCHERMATA INIZIALE

Mai l'avvio di una console è stato atteso con tanta impazienza! Dopo l'ormai familiare "boing-booooom... zing!" della PlayStation originale, cosa ci avrebbe riservato Sony questa volta? La risposta? Una sequenza introduttiva talmente favolosa e ultra-tecnologica che sembra creata nell'anno 3000 e spedita fino a noi a ritroso nel tempo! All'avvio della console appare uno schermo nero con il logo Sony Computer Entertainment in bianco su un favoloso sfondo stellato, con tanto di nebulose! La sequenza è accompagnata da un nuovo accordo di sintetizzatore leggermente dissonante, con bassi potentissimi affiancati da toni vividi e taglienti. Dopo due secondi, la scritta scompare e la telecamera si tuffa nel buio tra le nebulose a una velocità mozzafiato. Appaiono quindi sette "lucciole" brillanti, che girano l'una intorno all'altra lasciandosi dietro scie luminose come comete e si uniscono di tanto in tanto formando globi brillanti più grandi. Intorno a esse appaiono quindi otto cristalli ottagonali che ruotano lentamente intorno alle luci, riflettendone il bagliore e proiettando riflessi luminosi l'uno sull'altro. I cristalli rappresentano le varie opzioni che consentono di modificare la lingua dei menu, la modalità video normale o a tutto schermo, le funzioni del lettore CD eccetera. Non abbiamo MAI visto niente di così spettacolare! In sottofondo a tutto ciò sentiamo un suono basso, simile a quello prodotto da un razzo di passaggio! L'impressione è quella di ascoltare il suono della macchina più potente che sia mai stata creata! Infine è possibile selezionare la schermata di comando, che indica quali schede e quale tipo di disco, CD, DVD, DVD ROM, PlayStation o PlayStation 2 sono inseriti. Cliccando con il Dual Shock è possibile caricare il disco; il caricamento di quelli per PlayStation 2 è accompagnato da una schermata nera con il logo della PlayStation 2 e da un gustoso suono tipo "boink" che precede l'avvio. Insomma, è tutto semplicemente strepitoso.

▼ **Ecco le schermate introduttive del software della PlayStation 2.**



COSA C'È NELLA SCATOLA?



La confezione giapponese contiene una PlayStation 2, un cavo di alimentazione, un cavo video per collegare la console al televisore, un manuale, un Utility Disc contenente il software per il DVD, una Memory Card da 8 MB e un Dual Shock 2. La confezione europea dovrebbe essere identica, anche se quasi certamente il cavo video sarà sostituito da un cavo RF, cioè da un cavo antenna. La bella notizia è che dal momento che la Memory Card è indispensabile per la riproduzione dei filmati in DVD, quasi certamente ci verrà fornita anche quella. Urrà!



E LA VECCHIA PLAYSTATION?



Non dimentichiamo che con la PlayStation 2 potremo utilizzare anche tutti i nostri dischi per la vecchia PlayStation! Basterà inserirli e... via! Per di più, grazie alla superiore resa video della PlayStation 2, la maggior parte dei giochi per PlayStation appariranno con una qualità migliore e un numero superiore di pixel! Il rovescio della medaglia è che alcuni giochi NON SONO COMPATIBILI con la PlayStation 2. L'unico titolo per PlayStation uscito in Europa che ha messo in difficoltà al PlayStation 2, però, è Wing Commander 3.



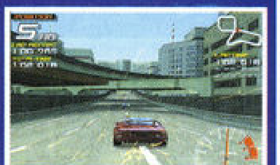
◄ **Le star come Solid Snake sono le benvenute sulla PlayStation 2, grazie alla sua compatibilità.**



I titoli per il Giappone

Ecco i titoli tra i quali i giapponesi potevano scegliere al lancio della console:

Ridge Racer V – Namco
Eternal Ring – From Software
Kessen – Koei
Ø Story – Enix
DrumMania – Konami
A-Train 6 – Artdink
Fantavision – Sony
Street Fighter EX3 – Capcom
Morita Shougi – Yuki Enterprise
Kakinoki Shougi – ASCII
Mahjong Taikai III – Koei
Street Mahjong Trance – Sunsoft
Stepping Selection – Jaleco





PROSSIMAMENTE...

Quando leggeremo queste righe, la redazione di Games Master starà già risuonando del caratteristico segnale sonoro di avvio della PlayStation 2! Recensiremo i titoli del lancio, pubblicheremo servizi in anteprima sui giochi futuri e smonteremo letteralmente la console sul in un articolo speciale dedicato alla PlayStation 2... nel prossimo numero di Games Master!

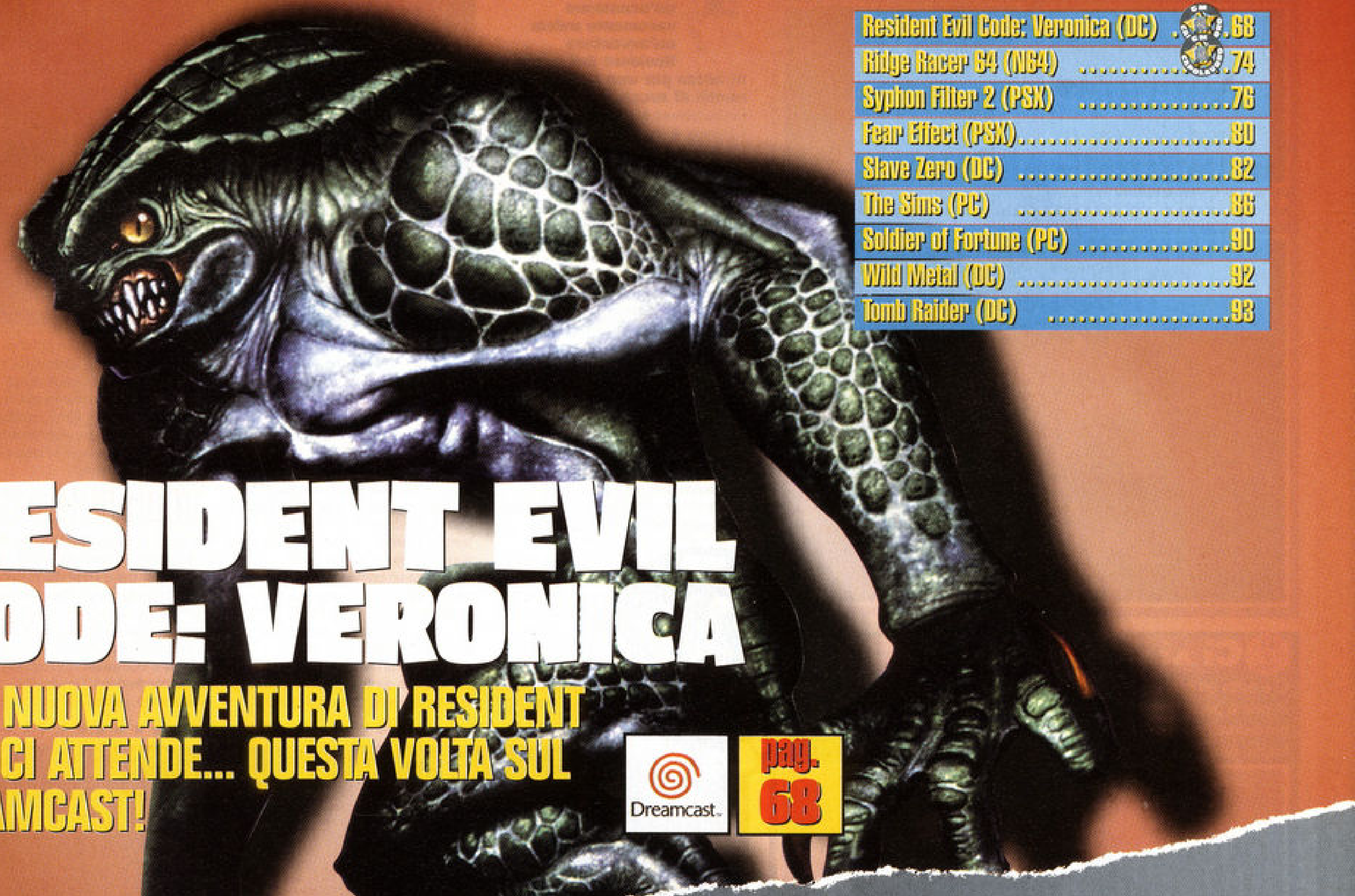


VANDAL HEARTS® II
Due vite,
un unico
Destino
l'epica conclusione
della piu'
appassionante
saga fantasy.
© Konami.Co.Ltd. All rights reserved.
KONAMI ®
PlayStation
in
ITALIANO
HX
HalifaX
www.halifax.it

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese provati dagli esperti di Games Master



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

UNA NUOVA AVVENTURA DI RESIDENT EVIL CI ATTENDE... QUESTA VOLTA SUL DREAMCAST!

Dreamcast

pag. 68

RIDGE RACER
PRONTI PER LA GARA?



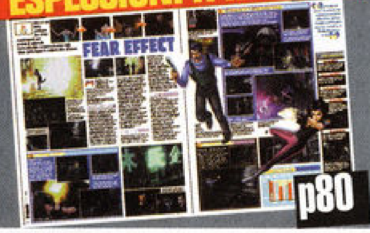
p74

SYPHON FILTER 2
SPIE COME NOI...



p76

FEAR EFFECT
ESPLOSIONI A RAFFICA



p80

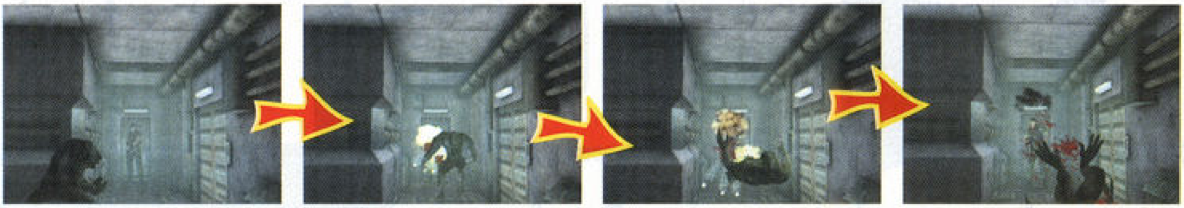
THE SIMS
REALTA' O FANTASIA?



p86

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Come disse Armstrong atterrando sulla Luna, "È un piccolo passo per un uomo, ma è un balzo gigantesco per la serie Resident Evil". Avanzino le console della nuova generazione: è venuto il loro turno, ammesso che siano in grado di cavarsela...



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

1 Addosso!

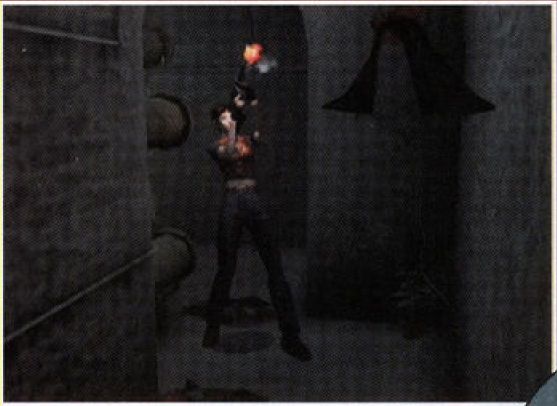
Chi pesta i piedi a Claire li pesta a tutta la famiglia Redfield... e a un tale di nome Steve. I tre sono la spina nel fianco di Umbrella e di Alfred Ashford e non vanno molto a genio nemmeno agli zombi.



▲ Due zombi? Allora servono anche due bocche da fuoco. Uzi? Perché no?



▲ Chris non si è ancora cambiato i vestiti da quando l'abbiamo visto l'ultima volta.

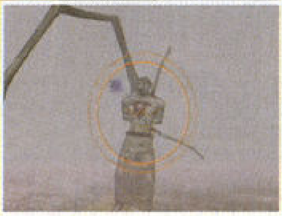


2 Ci si vede!

C'è tutto un nuovo mondo tridimensionale grazie alle visuali in prima persona ora disponibili. Imbracciamo il fucile di precisione di Ashford e affrontiamo un colosso con un grosso fucile, per una sfida in stile Lo Squalo. Sorridi, maledetto!



▲ Se ricomincia a frignare come ha fatto per tutto il resto del gioco, è morto.



▶ Questo tizio è capace di farci fuori con le braccia legate dietro la schiena. È veramente tosto.

Questa è un'occasione veramente unica: un'avventura Resident Evil nuova di zecca per una console nuova di zecca. Sia benvenuto il Dreamcast, quindi. Insomma, è un mondo nuovo, ma pieno di cari vecchi amici...



CLAIRE ALLA RIBALTA

Resident Evil Code: Veronica vede il ritorno all'orrore di Claire Redfield, dopo il suo splendido contributo al primo Resident Evil; per fortuna, la ragazza si è liberata di quell'orrendo straccetto rosa senza maniche. Claire ha lasciato Raccoon City alla ricerca di suo fratello, che guida l'attacco della famiglia Redfield contro Umbrella. Nella bellissima sequenza introduttiva vediamo Claire irrompere nel quartier generale francese di Umbrella. Prima che abbia il tempo di ficcanasare, però, le guardie si piazzano alle sue calcagna. Claire viene quindi catturata, non senza aver scatenato l'inferno contro un piccolo esercito di Umbrella. La ragazza viene quindi trasferita in una prigione militare della società, situata su un'isola a grande distanza dall'Europa ed è qui che l'avventura ha inizio. Da quali forme di vita sarà composta la fauna locale? Certo, dalle bestiacce che vivono naturalmente sull'isola... e dagli zombi! Il guanto della sfida è dunque lanciato e Claire dovrà darsi da fare per andarsene dall'isola. Il fatto è che ci troveremo in una prigione e ci sarà sempre qualcosa di orrendo da cui dovremo fuggire: è proprio questo il succo del gioco! La protagonista dell'avventura è Claire, che fa quindi la parte del leone in termini di azione di gioco; nel corso del suo pericoloso viaggio, però, incontrerà un compagno di prigionia, tale Steve Burnside dalla voce lamentosa e dal viso simile a quello di Leonardo Di Caprio. Steve è un personaggio che ha più di un problema, ma che invece di combattere contro i propri incubi sfoga la maggior parte delle sue ansie adolescenziali imbottendo di piombo gli zombi. Lo avremo sotto il nostro controllo per soli cinque minuti, ma avrà una parte fondamentale nelle sequenze filmate. Altro personaggio giocabile è il nostro vecchio amico Chris, che raggiungerà l'isola per trarre in salvo la sorellina.

GM CAPOLAVORO

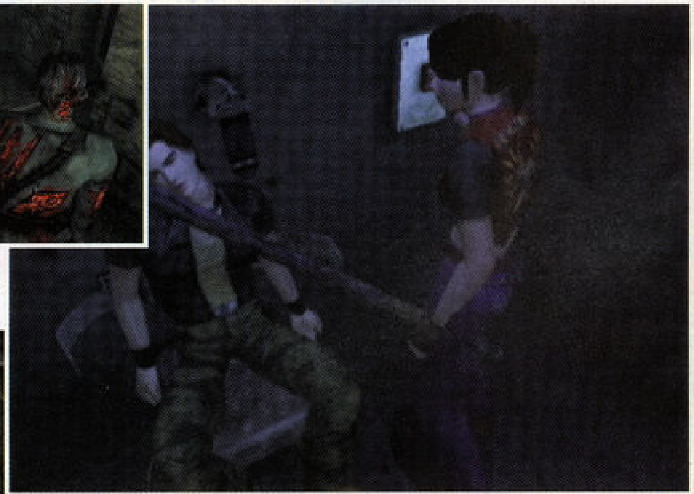
DISCHI GEMELLI

Il gioco occupa due dischi, ma a differenza di quanto avveniva in Resident Evil 2 i due dischi non ospitano due avventure separate. Il passaggio da un personaggio all'altro è determinato dagli sviluppi della trama: quando Claire è nei pasticci si fa avanti Chris e viceversa. Il problema è che i due condividono il medesimo inventario, perciò dovremo fare



▲ Ci voleva davvero una console a 128 bit per creare questo zombi!





▲ Steve ci aiuterà per tutto il gioco, perciò sarà il caso di ricambiargli il favore. Potremmo magari andare a fare la spesa per lui, o qualcosa del genere...

◀ Questi cacciatori non sono per niente gentili.

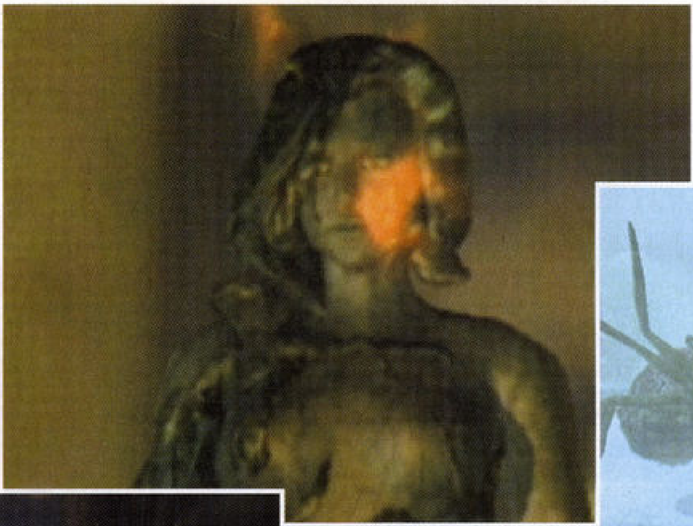
CODE: VERONICA



▲ Così si fa atterrare un aereo! Altro che code alla dogana eccetera!



▲ In questo gioco ci sono diversi boss che si ripresentano di tanto in tanto.



◀ Questo boss avrà anche un aspetto carino, ma non è troppo amichevole.



▼ Non tutti i ragni sono grossi come questi... alcuni, infatti, sono anche più grossi!





attenzione nell'affidare armi e aggeggi vari all'uno o all'altro. Grazie al modo in cui l'azione di gioco si intreccia con la trama, comunque, non ci metteremo molto per immergerci in questo nuovo universo di Resident Evil. Quanto alla trama, si tratta della consueta miscela di azione e intrigo, anche se l'elemento "complotti e cospirazioni" è più ridotto. La minaccia della grande multinazionale Umbrella è ormai stata chiarita. Sappiamo che si tratta di un colosso: se esistesse davvero una società come Umbrella, non farebbe fatica a prosciugare completamente una piccola nazione. Resident Evil Code: Veronica, dunque, abbandona il terreno della paranoia da multinazionale per ritornare alle radici d'orrore della serie, sfruttando immagini caotiche e inquietanti per creare la tensione. Resident Evil ha sempre lasciato poco spazio al soprannaturale. Tutti i mostri sono il prodotto di manipolazioni genetiche e di virus mutanti. L'emozione del gioco è sempre stata legata a budella, sangue e altri elementi visibili. La magia e il mistero hanno poco a che vedere con questa serie, che trae gran parte della sua ispirazione dai film di fantascienza. Resident Evil Code: Veronica, tuttavia, cerca di dare vita a un'atmosfera più inquietante servendosi di elementi meno tangibili e più spettrali.

AFFARI DI FAMIGLIA

Questi nuovi elementi assumono le sembianze di Alfred Ashford e della sua lugubre sorella Alexia. Ai due manca decisamente qualche venerdì ed entrambi trascorrono la maggior parte del loro tempo sulla scena dimostrando di essere più fuori di un lampione. In breve, sono matti. Probabilmente per ragioni fiscali, hanno deciso di risiedere in una vasta tenuta sull'isola, che sarà il primo rifugio di Claire dopo la sua fuga dalla prigione. Questa tradizionale ambientazione tipo "casa stregata" è in netto contrasto con le scenografie urbane e tecnologiche di Resident Evil 2 e 3; nel disordine polveroso della tenuta si nascondono indizi del deviante passato della famiglia . Ashford. Nelle lugubri camere e nelle segrete stanze da gioco della casa, Resident Evil Code: Veronica sfrutta l'immaginario infantile in modo analogo a Silent Hill. Oggetti di per sé innocui come carillon e giostre assumono una luce decisamente sinistra nel contesto che li circonda e la tensione che ne deriva è più impalpabile, specie per quanto riguarda Alexia. Più che i film di zombi, Resident Evil Code: Veronica richiama a tratti Psycho di Hitchcock.

PSICODRAMMA

L'atmosfera alla Silent Hill si protrae fino alla fine del gioco, quando ci ritroviamo in una casa che ricorda in modo sospetto quella vista nel primo Resident Evil, con porte che conducono a stanze già viste in precedenza nel gioco.

→

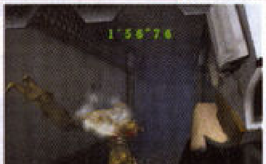
3 Modalità Battle!

Se riusciremo a concludere il gioco in grande stile otterremo come bonus questa gustosa modalità extra. È simile al gioco secondario Mercenary di Resident Evil 3, ma questa volta giocheremo da una favolosa prospettiva in prima persona. Così sarebbe dovuto essere Resident Evil: Survivor. Potremo affrontare zombi e mini-Tyrant con l'aiuto dei due Uzi di Steve, o magari con la Magnum di Chris dotata di munizioni infinite. Fantastico.



▲ È molto più facile giocare con la prospettiva in terza persona, più familiare; quella in prima persona, però, è molto più divertente.





▲ Il gioco è zeppo di enigmi che dovremo risolvere per ottenere determinati personaggi. Per giocare nei panni di Steve dovremo trovare le pistole d'oro.

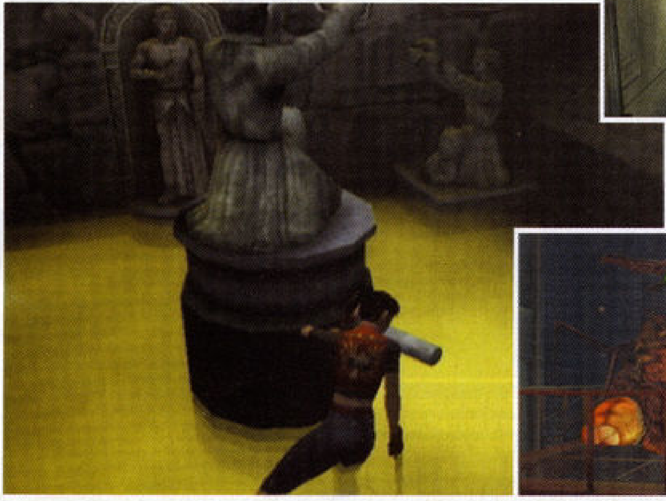


▲ All'inizio avremo pochissimo tempo e dovremo sbrigarci a far fuori gli zombi. Moriranno tutti!



▲ Impossessiamoci del fucile di precisione di Ashford: potremo uccidere il boss e ottenere la visuale in prima persona.

▼ Il problema di *Code: Veronica*, come del resto di tutti gli altri giochi della serie, è che è molto buio. Anche se queste immagini possono sembrare un po' cupe il gioco è assolutamente splendido da vedere con i suoi giochi di luce.





▲ Ecco fatto! Un altro zombi morde la polvere. .

▼ I cattivi diventano sempre più strambi.

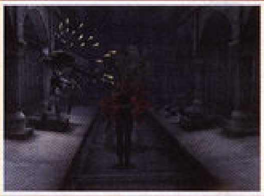


4 Più orrido dell'orrido

I programmatori di Capcom continuano a pescare nelle profondità delle loro menti distorte alla ricerca dei più orrendi tra gli orrori. Non c'è limite al male...








5 Ehi, ma...

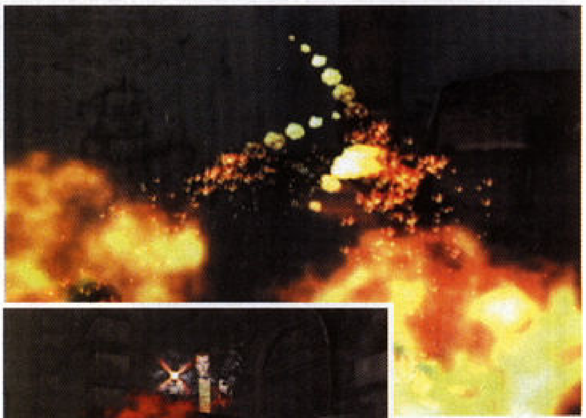
Questo posto ci sembra di averlo già visto... è tutto un po' alla Resident Evil 1. Chissà come, però, la casa si è trasferita nel bel mezzo dell'Antartide. Strano, eh?



▲ Mmm... Strano, abbiamo di nuovo la sensazione di essere nel 1996...



▲ Questo dobbiamo ricordarcelo. Se solo ci fosse un modo per avere la mappa...



▲ Non ci sono solo i barili esplosivi, ma anche gli zombi esplosivi!

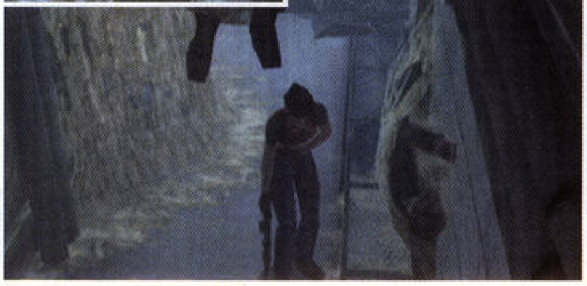


▲ Ancora una volta Steve riesce a scamparla, ma di sicuro dopo tutto questo non sarà più di buon umore.

▼ Pizza! Con la mozzarella tutta sfrigolante... un momento, ma quelli sono occhi! Avevamo chiesto le acciughe!



▲ Cosa ci fa una bellezza come te in un'avventura di orrore? Dovresti essere a casa tua, dolcezza.

Che brividi... Sebbene non arrivi al caotico "passaggio dimensionale" di Silent Hill, il gioco ha un analogo effetto inquietante e disorientante. Per la prima volta, dunque, Resident Evil gioca con il nostro cervello oltre che con le nostre terminazioni nervose. Si tratta di un deciso mutamento di rotta rispetto all'azione tutta armi da fuoco di Resident Evil 3. Lì contavano meno l'orrore e il tentativo di restare vivi pur trovandosi indifesi; era più un discorso tipo "ehi, guarda che pistoloni che ho" e "vediamo un nuovo interessante sistema per ammazzare quegli zombi". Questa impostazione era resa ancora più evidente dall'introduzione dei mini-giochi al termine delle avventure. Anche molte delle novità tecniche introdotte in Resident Evil 3, ovvero la schivata, gli scenari esplosivi e la polvere da sparo, erano state progettate per dare una nuova dimensione al gioco. Tutte queste novità, invece, brillano per la loro assenza in Resident Evil Code: Veronica, che torna allo stile di combattimento dei primi due titoli. Di conseguenza, il divertimento è più diluito, dal momento che gli zombi non costituiscono più la minaccia di un tempo. L'emozione prodotta dai nostri incontri con loro non è legata alla paura che abbiamo, ma al fatto di poter pregustare ciò che faremo loro.

GAMBE, GAMBE...

Resident Evil 3 era breve. Si trattava però di un gioco così ben progettato, con una miscela di azione, trama ed enigmi talmente equilibrata, che non ci sentivamo mai delusi. Purtroppo però Resident Evil Code: Veronica è molto più elaborato. Le aree di gioco sono enormi, ospitano centinaia di stanze e il solo compito di trovare la strada giusta è già di per sé un enigma, dal momento che questo vastissimo universo non è stato utilizzato con il massimo della fantasia. In sostanza, si tratta di un unico, enorme circuito. Invece di utilizzare gli enigmi per metterci alla prova, nella maggior parte dei casi il gioco ci costringe a prendere un dato oggetto correndo all'estremità opposta dell'area, per poi ritornare indietro per azionare un interruttore e partire quindi per un'altra scarpinata. Ci serviranno molta pazienza e resistenza, ma di rado la nostra inventiva o la nostra astuzia verranno messe alla prova. La situazione diventa veramente eccessiva quando iniziamo a giocare nei panni di Chris. Dopo aver lottato con le unghie e con i denti nei panni di Claire per andarcene dall'isola, per tutta ricompensa ci tocca tornare indietro e sorbirci di nuovo le stesse aree. È pazzesco! Più che uno sviluppo delle novità di Resident Evil 3, questo gioco rappresenta un ritorno all'azione standard dei primi due. L'unica consolazione è costituita dalla qualità della grafica e si tratta senz'altro di una consolazione deliziosa. Questo gioco è splendido. Ci sono scene da mozzare il fiato. I

6 In questa famiglia si usa così...

Alfred e Alexia sembrano avere un rapporto molto stretto... anche troppo stretto, si potrebbe obiettare. Alle loro perverse follie prende parte anche un tizio di nome Wesker. Ce lo ricordiamo?




▲ A differenza dei Redfield, che hanno un rapporto sano, i fratelli Ashford sembrano un po' troppo affettuosi tra loro.



▲ Gli Ashford hanno deciso di ricorrere a un po' di aiuto per le loro caotiche attività: ecco fare capolino Wesker con il suo malvagio potere.

◀ Ashford è senz'altro matto, ma quando è da solo non è poi molto pericoloso.





piemme
THEOCRACY
Un secolo per rendere eterna la magía azteca!
Vivi un'esperienza storica incredibile, interamente ambientata nell'America Centrale precolombiana.
Un secolo a tua disposizione per cambiare il corso della storia attraverso conquiste militari, alleanze strategiche e la gestione di numerose risorse. Il tuo obiettivo è di rendere l'impero azteco invincibile per poter fronteggiare il conquistatore spagnolo.
© PHILOS LABS/Licenza esclusiva di Ubi Soft Entertainment. Tutti i marchi e i luoghi citati appartengono ai legittimi proprietari.
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.i
3D PLANET
Linux OS Supported
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
WINDOWS CD-ROM PC
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
Philos laboratories
TM PHILOS LABS
License exclusively to
Ubi Soft Entertainment


ADDICTED TO MUSIC
koch corporate design
CHI NON CONOSCE LA PASSIONE, NON PUÓ IN ALCUN MODO CRESCERE E MIGLIORARSI. SE NON FOSSIMO „ADDICTED TO MEDIA“, PROBABILMENTE KDG OGGI NON SAREBBE UNO DEI MAGGIORI PRODUTTORI INDIPENDENTI DI CD E DVD. SOLTANTO LA PASSIONE, L'ENTUSIASMO PER QUESTO MEDIUM DELL'ERA DIGITALE, CI INDUCONO, INFATTI, AD AUMENTARE DI CONTINUO IL LIVELLO DELLE NOSTRE PRESTAZIONI. COME PRODUTTORI, NON CI LIMITIAMO A REGISTRARE SU CD E DVD I CONTENUTI PIÚ DISPARATI; IL NOSTRO IMPEGNO É VOLTO A REALIZZARE I SOGNI DI SUCCESSO DEI NOSTRI CLIENTI, QUALI CHE SIANO QUESTI SOGNI: MUSICA, GIOCHI, INFORMAZIONI, FILM...
ADDICTED TO MEDIA – MC, CD, CD-ROM, CD-R, DVD, ALCATRAZ-COPYPROTECTION, PRODOTTI INTELLIGENTI E SERVICE COMPLETO
ELBIGENALP (AUSTRIA), MERANO (ITALIA), CARMARTHENSHIRE (UK), BOULOGNE, ST.-MICHEL-SUR-MEURTHE (FRANCIA), WEESP (OLANDA), HONGKONG,
CAPACITÁ GIORNALIERA:
500.000 CD, 50.000 CD-R,
60.000 DVD E 30.000 MC
DVD
CD by kdg
kdg
GENIE IN A BOTTLE
BOCCHERINI
SAIFAM
Harmony Music
AZZURRA Music
kdg
kdg italia srl, Via Kravogl 4 – 6, I-39012 Merano
Tel. +39 0473 247016, Fax +39 0473 247563, frontdesk@kdg.it, www.kdg.it

7 OCCHIO!

Wesker si è portato dietro un'orda di cacciatori mascherati che lo aiuteranno a fare fuori Chris Redfield. Per prima cosa, si servirà di piccoli robot per attaccare l'agente della STARS.



▲ Dovremo cercare di evitare i raggi o un cacciatore ci piomberà addosso!



▲ Beccati questo! Basta qualche colpo e il cacciatore è fuori combattimento. Tiè!



▼ Questi mini-Tyrant adorano sollevarci e spaccarci il cranio. Questo si chiama divertirsi...



▲ Steve assomiglia un po' a Leonardo Di Caprio, ma ha una vocina tutta sottile. Non fa altro che piagnucolare... accidenti a te, Steve!

> "Ad Alfred Ashford e alla sua lugubre sorella Alexia manca decisamente qualche rotella!"







▲ I personaggi dispongono di movimenti piuttosto limitati, ma quando è necessario sono in grado di saltare. Una novità, questa.

dettagli e la varietà delle stanze, l'animazione e l'aspetto delle creature sono superbi, ma ciò che veramente colpisce e fa tremare le gambe sono gli sbalorditivi effetti di luce.

LUCI E OMBRE

Il gioco utilizza un nuovo motore tridimensionale. Possiamo dire addio, quindi, agli sfondi renderizzati statici: il cambiamento delle sorgenti luminose ha ora un effetto in tempo reale sugli ambienti circostanti. Le lampade oscillano nel vento, i lampi proiettano sullo sfondo le sagome dei personaggi e l'esplosione di un colpo di pistola illumina il volto dell'avversario un istante prima che il proiettile lo colpisca. Tutto ciò, combinato con i movimenti a tutto campo della telecamera, fa di questo titolo la più cinematografica e spettacolare avventura tridimensionale apparsa su qualsiasi console fino a questo momento.

DI PERSONA

Il nuovo ambiente tridimensionale influisce anche sull'azione di gioco, attraverso l'introduzione della prospettiva in prima persona. L'uso di quest'ultima è comunque limitato e si verifica solo in occasione dell'utilizzo di un paio di armi. Ovviamente Capcom non ha voluto mettere le mani sulla tradizionale prospettiva in terza persona che le ha reso un così buon servizio, anche se è un peccato che non si sia esplorato un po' più a fondo il suo potenziale; agli enigmi, in particolare, avrebbe fatto bene un po' più di inventiva.

UN GIOCO DELIZIOSO

In realtà però stiamo semplicemente cercando il pelo nell'uovo, perciò vogliamo chiarire che questo è un gioco grandioso. Il fatto è che gli standard ai quali Capcom ci ha abituati in passato sono talmente elevati che non le è sempre possibile mostrarsi all'altezza delle aspettative.
L'azione di gioco è talmente ben congegnata che qualsiasi minuscola imperfezione che passerebbe inosservata in molti altri giochi qui sembra amplificata.
Detto ciò, assegnare a questo gioco un giudizio inferiore al 90 % sarebbe una vera ingiustizia.
Semplicemente, speravamo tutti che Resident Evil Code: Veronica ci letteralmente fatti impazzire.
In fondo, però...









▲ Se credevamo che gli zombi fossero rumorosi, aspettiamo di sentire questo tipo...



◄ Chris decide di usare le gambe. Prendere a calci uno zombi già a terra? Non è molto leale...

CHI HA PAURA DEGLI ZOMBI?

Il Dreamcast può contare su tre avventure 3D a base di supercattivi, ma quali di questi sono veramente spaventosi?



il giudizio

aspetto

Terrificante! Di conseguenza, eccezionale. Resident Evil al quadrato!

giocabilità

Sembra aver fatto un passo indietro rispetto a Resident Evil 3, ma continua a eccellere malgrado i suoi limiti.

longevità

Se ci terremo lontani dalle soluzioni ci durerà giorni e giorni. Avremo un bel po' da scarpinare, qui dentro.

il meglio

Ammirare per la prima volta gli splendidi effetti di luce della prossima generazione.



il peggio

Rendersi conto di aver lasciato quell'indispensabile scudo dall'altra parte dell'isola. Dietro front...

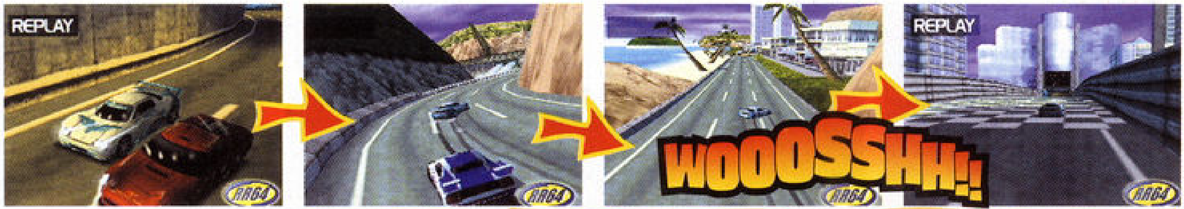


Resident Evil Code: Veronica va a unirsi all'elenco dei titoli "indispensabili" per Dreamcast, ma si tratta forse di un successo più legato allo stile e all'aspetto che alla giocabilità e ai contenuti.

90%

Se ci piace questo... per Dreamcast ci sono solo Blue Stinger e Resident Evil 2, ma esiste un intero universo di terrore in versione per PlayStation.

Dopo una sequela di titoli di corse "seri", il Nintendo 64 ritorna alla grande alle sue radici: ecco Ridge Racer pronto a rombare sui nostri schermi. Allacciamoci le cinture...



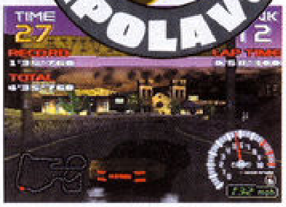
RIDGE RACER 64







▲ Sfrecciando tra spiagge e palme ci sentiremo al settimo cielo.



▲ Benvenuti a Ridgeville. Popolazione... boh? Sono tutti a letto.

Di norma detestiamo i commentatori dei giochi: sono talmente ripetitivi, pieni di entusiasmo fasullo e ridicoli...

La voce fuori campo di Ridge Racer 64 è l'unica eccezione a questa regola. La sua esclamazione standard prima di ogni gara non ci fa per nulla arrabbiare, perché quando commenta "Wow, questa sarà una corsa grandiosa" sappiamo che ha ragione. Ridge Racer 64 ci offre una corsa favolosa dietro l'altra ed è sicuramente uno dei più fantastici giochi del genere per Nintendo 64. Tra le ragioni principali di questo successo è la sua velocità. Sembra quasi di sentire il Nintendo 64 urlare per la fatica mentre fa sfrecciare la pista sullo schermo a 200 all'ora.

VELOCITÀ

A volte il gioco è quasi troppo veloce: quando crederemo di aver ormai appreso l'arte di superare le curve senza fare a pezzi gli specchietti, ci ritroveremo magari al volante di una nuova macchina che ingoia la pista a velocità da F-Zero e finiremo contro le barriere prima ancora di renderci conto che c'era una curva... Fortunatamente, Nintendo ha dato alle macchine di Ridge Racer 64 una manovrabilità perfetta. Ognuno dei 25 modelli è una vera gioia da guidare, si sposta a destra e a sinistra a ogni minimo tocco del comando analogico ed è in grado di effettuare slittate in curva che sembrano sfidare la forza di gravità, un marchio di fabbrica della serie Ridge Racer fin dal 1990, con la massima facilità. Questi bolidi hanno anche personalità spiccate: le loro differenze in termini di tenuta e accelerazione rendono indispensabile la scelta della macchina adatta per ciascuna corsa.

LE PISTE

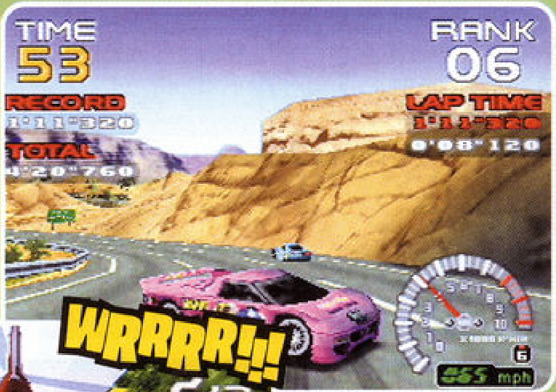
La scelta delle piste in Ridge Racer 64 potrà apparire terribilmente limitata: sono solo tre, ma hanno un sacco di assi nella manica. Una volta superate le prime tre gare avremo accesso a nuovi tratti di percorso su ciascuna delle piste; un paio di questi saranno inoltre immersi nella più totale oscurità.

1 AUTOMANIA!

Quando apriremo la nostra copia di Ridge Racer 64 potremo scegliere soltanto fra tre macchine. La modalità Car Attack, però, ci consentirà di gareggiare per vincere una marea di favolosi modelli. Ci sono in tutto 25 macchine su cui mettere le mani.



▲ Prendiamo una bomboletta e diamo una mano di vernice alla nostra macchina. Sconsigliato il turchese.



► Caspita... Sterzare in questo modo non è certo un sistema garantito per vincere la corsa.



◄ Visto che sopra le nostre teste svolazzano gli elicotteri, eviteremmo le macchine col tettuccio apribile...



▼ Il vecchio e il nuovo: la spaziale Green Machine sfreccia sotto un video di Galaga.



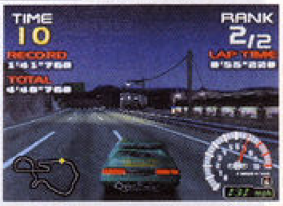
▲ Ci vorranno ore prima che riusciamo a sbloccare questa fantastica pista.

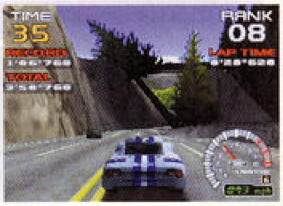


▲ Ecco l'ipnotico e magnetico bagliore dei fari nei tunnel in penombra di Ridge Racer 64.



▼ Abbiamo fame? Niente da fare. Muri ben piazzati ci impediscono di raggiungere il fast food.





RIDGE RACER 64

2 Che traffico...

Vincere sarebbe una semplice questione di pigiare sull'acceleratore se non fosse per la quantità di ostacoli piazzati nel bel mezzo della pista.

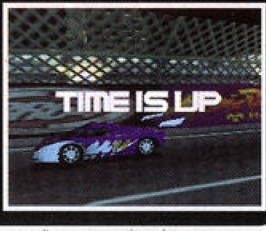


▲ Grandi cunette portano a grandi salti: prepariamoci a sterzare come pazzi all'atterraggio.

◄ Gli ostacoli piazzati sulla pista ci renderanno difficili le manovre.



▲ Cavarsela in questi stretti e pericolosi tunnel è più difficile che infilare uno spaghetto nella cruna di un ago...



I "nuovi" circuiti comprenderanno alcuni tratti di pista già percorsi, ma grazie alle sezioni più lunghe e impegnative ci sembreranno genuinamente diversi. Le piste sono tutte realizzate splendidamente. Il circuito numero 1, un autentico vegliardo di ben sette anni tratto dalla versione originale da sala giochi di Ridge Racer, rimane tuttora favoloso. Ci condurrà lungo spiagge costeggiate da palme e attraverso vasti tunnel coperti in grado di sfoggiare le insuperabili doti artistiche di Namco. Le altre piste traboccano di tratti da brivido, tra i quali il terrificante e velocissimo Helter-Skelter che conclude la pista Revolution e le curve ondulate da incubo del circuito Renegade, un'esclusiva della versione per Nintendo 64.

LA GRAFICA

È quasi un peccato che lo scenario di Ridge Racer 64 sfrecci intorno a noi a una simile velocità, perché quanto a splendore delle immagini Nintendo ha superato qualsiasi altro titolo di corse per Nintendo 64. L'ambientazione grigia e rocciosa della pista Renegade è un po' monotona, ma gli altri percorsi sono zeppi di edifici, ponti, montagne e oceani riprodotti con un'alta definizione cristallina, senza alcun bisogno dell'Expansion Pak. Sono i dettagli più minuti, però, a rendere veramente grandioso questo gioco. Enormi schermi televisivi trasmettono immagini dei più classici titoli Namco, cascate scrosciano sul fianco delle colline, aerei sfrecciano nel cielo. Siamo perfino disposti a perdonare l'omissione della classica top-model Ridge Racer sulla griglia di partenza, grazie alla presenza dell'elicottero che sorvola la pista Renegade durante la gara notturna, avvicinandosi al circuito abbastanza da sfiorare il nostro tettuccio con le pale e proiettando un fascio di luce stranamente inquietante sulla strada sottostante.

ESALTANTE

Alla fin fine, però, il succo di Ridge Racer 64 è la velocità. Mai prima d'ora ci è stata offerta la possibilità di sfrecciare lungo le pendici di una montagna a 280 all'ora, trattenendo il respiro e scartando a rotta di collo fra quattro macchine avversarie. Niente supera la soddisfazione che si prova superando perfettamente in slittata tre curve in successione, con le frecce indicatrici che riempiono lo schermo scorrendo via a velocità da cardiopalmo. Ciò non significa negare che il gioco rischi di annoiare abbastanza in fretta. Non ci impiegheremo più di un paio di giorni per avere accesso a tutte le piste e a tutte le macchine e a quel punto non ci rimarrà altro da fare che cercare di migliorare i nostri tempi e dedicarci all'ottima modalità a più giocatori, altrettanto rapida. La specialità di Ridge Racer 64, però, rimangono le tesissime gare a rotta di collo da cinque minuti: difficile immaginare corse automobilistiche più esaltanti di queste.



▲ Venti piste, ognuna più impegnativa della precedente. Gulp!



▲ "Togliti di mezzo, carretta volante! Sto cercando di vedermi sul televisore!"



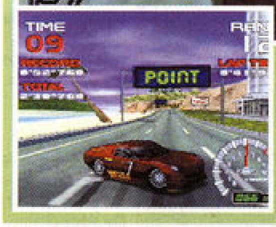
3 Museo Namco!

I simpatici sviluppatori Namco, al fianco di Nintendo, hanno inserito nel gioco tonnellate di richiami al loro glorioso passato, per il piacere dei veterani dei videogiochi. Teniamo gli occhi aperti mentre sfrecceremo lungo la pista!









▲ Pac-Man e Galaga: due gemme nascoste dell'eredità di Namco.

◄ Visti i colori? È Galaga '88!

4 Replay!

La modalità Replay di Ridge Racer 64 presenta un gustoso effetto di "distorsione da movimento" che dà alle immagini di gara un'atmosfera dell'altro mondo.



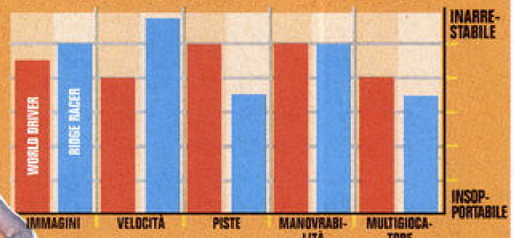
◄ Forse abbiamo sbagliato una curva?



▲ L'effetto del movimento è molto più efficace... in movimento. Parola nostra.

TESTA A TESTA...

Come si piazza Ridge Racer in confronto a World Driver, il suo principale rivale sulla pista? Vediamo un po'...



> "Il circuito numero 1, un vegliardo di ben 7 anni tratto dalla versione originale di Ridge Racer, è ancora favoloso!"

il giudizio

aspetto

Uno scenario favoloso ai lati delle piste si accosta a una velocità eguagliabile solo da F-Zero X.

giocabilità

Ridge Racer 64 avrebbe potuto essere incontrollabile, ma la sua perfetta manovrabilità rende possibile sfruttare al meglio la sua velocità.

longevità

È l'elemento più debole di Ridge Racer, ma la modalità a più giocatori aiuta sicuramente.

il meglio

Sfrecciare quasi senza controllo giù per una collina, dando la polvere a tre o quattro avversari.



il peggio

L'insopportabile rumore che accompagna qualsiasi impatto con l'erba, le barriere o il fianco di una montagna.



È splendido da vedere, favolosamente manovrabile, terribilmente rapido e supera sotto numerosi aspetti le versioni di Ridge Racer per PlayStation. **Un paradiso per piloti.**

91%

Se ci piace questo... tuffiamoci direttamente in World Driver Championship, un ottimo titolo di corse decisamente rapido.

Il ritorno di Syphon Filter: ecco il numero 2... Proprio così, ci aspetta un'altra dose di azione ad alto potenziale con tanto di giubbotto antiproiettile. Insomma, è il seguito del gioco: vediamo un po'...





SYPHON FILTER 2

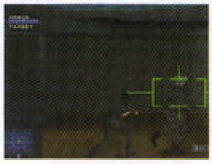




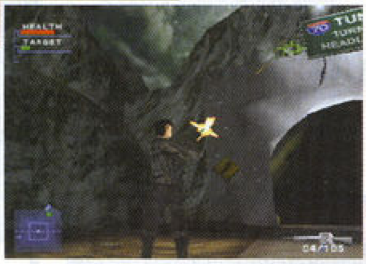
▲ Disco Inferno! Gabe fa fuoco e fiamme con la sua personalità.

◀ Occhio al camion! Gabe rimane accecato dai fari.

▼ Gabe ha deciso di curare la sua paura dei tunnel con una terapia a base di M-16.



▼ Lian prende di mira le guardie.







Successo a sorpresa dell'anno scorso, Syphon Filter ci ha ancora una volta colti impreparati con la velocità del suo ritorno. Insomma, avevamo voltato le spalle solo per un secondo ed eccolo tornare alla carica.

COSPIRAZIONE

L'azione prende il via nel punto esatto in cui si era interrotto il primo gioco, con Gabe e Lian Xing che riescono a salvare la pelle in Kazahstan. Prima di avere il tempo di dire "virus mortale", però, ecco che tutto va di nuovo all'aria: Lian è intrappolata in un ospedale militare, Gabe è perduto chissà dove in mezzo alle montagne e l'agenzia si rimette a cucinare la sua pozione magica. Dannazione!
Questa volta Gabe riceverà da Lian Xing qualcosa di più di semplici parole di incoraggiamento: anche lei, infatti, prenderà parte all'azione.
Il gioco passa continuamente da uno all'altro dei due personaggi, proprio come un film che segue alternativamente due filoni narrativi. Questa trovata contribuisce decisamente a mantenere viva l'azione. Quando cominceremo a stancarci dei mugugni di Gabe e del suo ambiente esterno, verremo catapultati nell'avventura di Lian, che si svolge dall'altra parte del mondo.
Syphon Filter 2 si attiene alle classiche regole del seguito, limitandosi a rimaneggiare la ricetta che ha fruttato tanto successo al titolo originale.
Ci attende dunque il medesimo stile di gioco, semplicemente con nuove ambientazioni e qualche nuova sequenza filmata, giusto per gradire. Niente novità straordinarie, quindi. Inoltre, proprio come nel primo Syphon Filter, alcune parti sono incredibilmente difficili. Dopo essercela vista brutta su un ponte o aver trascorso ore scivolando alle spalle dei soldati nemici, il sollievo che proveremo passando finalmente a un nuovo obiettivo sarà immenso. Parte della soddisfazione che si prova procedendo nel gioco è legata al fatto di aver finalmente superato determinati tratti, sapendo di non doverli più affrontare. Una volta trovato il modo di scampare a queste sezioni particolarmente insidiose, però, il resto del gioco è decisamente più digeribile. È la combinazione tra movimenti furtivi e scatti super veloci, azione, piattaforme ed enigmi a dare a questo titolo il suo particolare fascino.

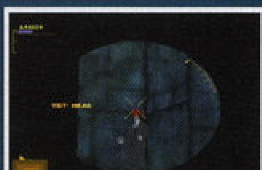
TESTA A TESTA

Un'altra novità è costituita dalla modalità Deathmatch. Si tratta di una sfida uno contro uno non particolarmente ricca di suspense, ma rimane un'aggiunta gradevole.
Come nel resto del gioco, c'è poco spazio per la sofisticatezza e l'astuzia e si tratta più che altro di correre qua

1 Furtivo

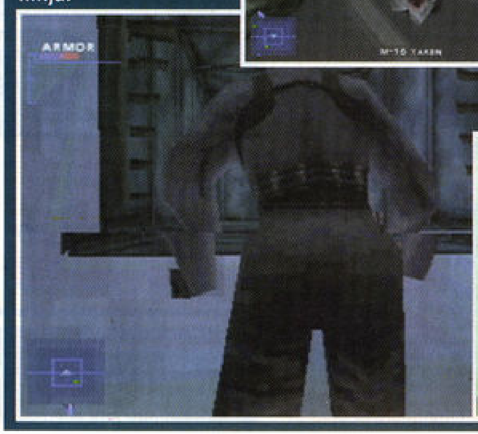
In numerose aree del gioco non potremo cavarcela combattendo. Dovremo invece usare l'astuzia e usare tattiche da ninja.





◀ Più brutale di Metal Gear Solid! Gabe non sa usare le mani, ma all'arma bianca sa il fatto suo.

▼ Quando le luci si spegneranno potremo scatenarci con il taser.







▲ Gabe è in grado di correre e sparare nello stesso tempo: questa sì è coordinazione.







▲ Magari non sembra, ma queste due guardie sono state fatte fuori con una sola pallottola. Davvero.

◀ Come si fa a mancare il bersaglio a due metri di distanza con il lanciagranate? Che schifo di mira.


Non dire in giro
che da ora giochi
F3 Free!
Sembra fantascienza ma è tutto vero:
con F3 (Fun For Free),
il free Internet di NGI,
tutto il divertimento che hai
sempre desiderato è gratis!
Numerosi server di gioco, news,
chat, editoriali, forum, shop...
Il multiplaying ha un solo regno
in Italia: NGI!
100 server di gioco!
3000 giocatori connessi contemporaneamente!
100 Mbs di banda Internet!
e soprattutto
Internet gratis!
www.ngi.it
F3
Fun For Free
Powered by
i.net
NGI
A PLACE TO PLAY!
Raccomandato da
LEADER
www.leaderspa.it



▲ L'azione passa alternativamente da vaste aree all'aperto a ristretti ambienti al chiuso.



▲ Il taser ha una portata molto limitata e per usarlo dovremo avvicinarci molto al nemico.



e là sparando nel cranio ai nemici. Se questo non è divertimento puro...

2 Certo che sono capace, scherzi?

Non sono molte le cose che Lian e Gabe non sono in grado di fare. Quando non si rotolano nel fango o si dondolano dai ponti, eccoli arrampicarsi attraverso condotti di aerazione o lanciarsi per le sale di un museo. Con tutta questa azione e questa tensione, è chiaro che abbiamo per le mani un videogioco niente male.



▲ Come Puff Daddy, Lian non va mai a ballare senza portarsi dietro un'arma.

▼ Alcuni livelli rendono necessari movimenti in stile platform, tipo Lara. Per esempio, Stonehenge!



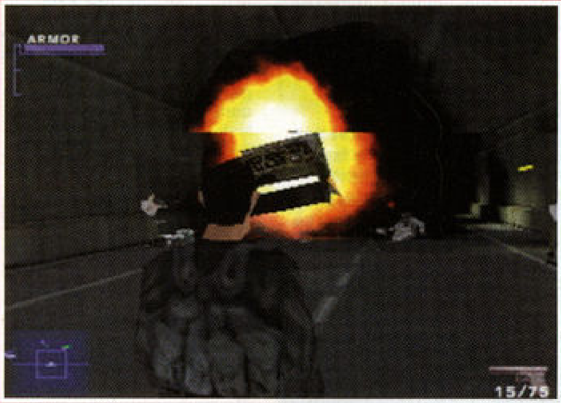


▲ Via via che si procede nel gioco i livelli diventano più difficili e i nemici indossano giubbotti antiproiettile. Solo con un colpo dritto alla testa riusciremo a farli fuori.





▲ In una delle scene migliori, Gabe si apre la strada combattendo lungo un treno in corsa.



▲ Ciò che rende così speciale Syphon Filter è la sua varietà. Un attimo fa ci muovevamo furtivamente tagliando gole e ora eccoci lanciare granate contro dei camion. Grandioso.

IMMAGINI

Dal punto di vista estetico, questo gioco non è decisamente il massimo. La grafica è mediocre, la presentazione è rozza e non mancano gli errori. Come in passato, quando si muove furtivamente Gabe sembra aver ricevuto un calcio nelle zone basse, quando corre sembra nuotare nella gelatina e quando si rotola è goffo, ma si può sopportare.
Si tratta di difetti perdonabili, perché l'azione è veramente ininterrotta e varia. È troppo divertente!
Un'esplosione qui, una festa là: non c'è mai un momento morto.
Grazie alla flessibilità dell'azione di gioco gli autori non hanno dovuto rinunciare a nessuno dei cliché dei film d'azione: ci ritroveremo dunque a dondolarci lungo ponti e a correre a perdifiato, il tutto scaricando le nostre armi addosso a un piccolo esercito. Sebbene in teoria ci sia una trama a dare struttura al gioco, questa non interferisce mai con lo scorrere dell'azione. Il gioco mantiene la classica "leggerezza" dei film di serie B e l'atmosfera dei racconti di spionaggio. Ci propone filmati ricchi di classe e una trama che sembra cercare di darsi una profondità attraverso l'inclusione di personaggi con bizzarri cognomi, ma lo fa senza prendere in giro nessuno: il succo qui è la tensione, il brivido, l'azione pura. Insomma, è uguale al primo Syphon Filter ma diverso. Molti criticano i seguiti dei giochi, definendoli semplici fotocopie sbiadite dei titoli originali; avranno anche ragione, ma siamo convinti che per questa volta Syphon Filter sia perdonabile. Se poi Syphon Filter 3, 4 e 5 non aggiungeranno niente di nuovo, allora potremo trarre le nostre conclusioni...

> Lian è in un ospedale militare, Gabe è perduto tra le montagne e l'agenzia ricomincia a cucinare la sua pozione magica!

il giudizio

aspetto

I filmati non sono particolarmente spettacolari e la grafica mostra tutti i limiti della PlayStation.

giocabilità

Vario, occasionalmente ricco di ispirazioni, mai monotono ma spesso tremendamente difficile e snervante.

longevità

Sebbene occupi due CD non è un gioco lunghissimo, malgrado tutte le scarpinate che ci costringerà a fare.

il meglio

Il fucile da cecchino continua a farci sognare. Il nuovo modello identifica perfino le diverse parti del corpo!



il peggio

Quando si spengono le luci dovremo arrangiarci con questa specie di visore notturno verdino.



Solo gli individui più cinici e contorti riuscirebbero a non divertirsi con l'esperienza di Syphon Filter 2.

86%

Se ci piace questo proviamo l'originale, poi proviamo a farci un giro con Metal Gear Solid.

3 Bella coppia!

A iniettare in questo titolo una dose extra di folle divertimento, ecco la modalità Deathmatch. Non sarà al livello di quella di Quake 2, ma basterà senz'altro a tenere allegri noi e un amico durante i pomeriggi di pioggia.



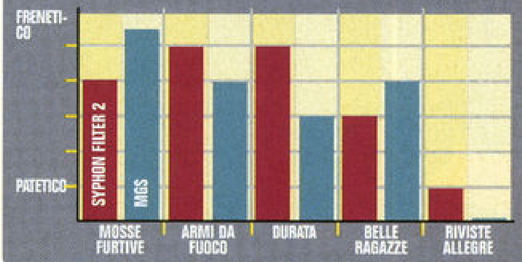


Nella maggior parte dei primi filmati Gabe scampa a una gigantesca esplosione. Insomma, si mette in mostra...



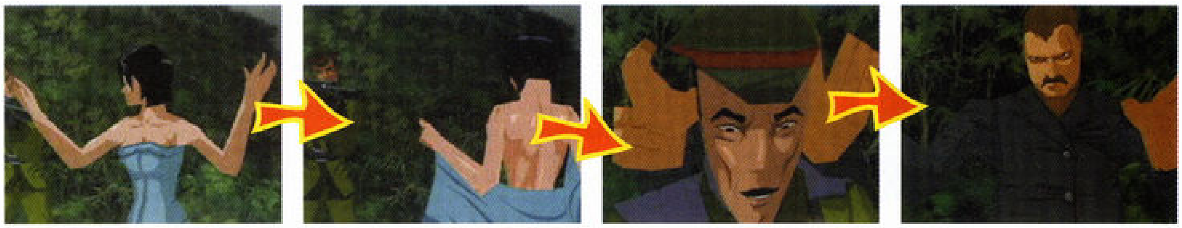
SCONTRO DI EROI

Molti considerano Syphon Filter il parente povero di Metal Gear Solid: riuscirà il numero 2 a soddisfare i palati più fini?



DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 103.000 IN USCITA A: ORA

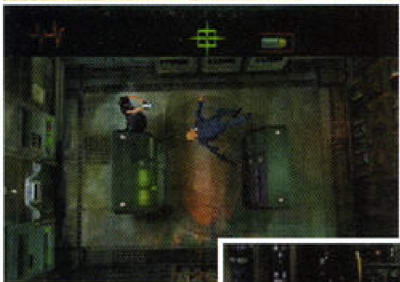
Hana e le sue brutte sorellastre Glas e Deke si pentiranno di aver accettato di andare alla ricerca della figlia scomparsa di un boss della Yakuza. Quella ragazza le condurrà dritte all'inferno.



FEAR EFFECT



▲ BOOOM! Il gioco è zeppo di esplosioni che faranno tremare il televisore!



◀ Il primo incontro con un boss: dall'alto in basso e in classico stile Metal Gear Solid.

▼ Le guardie sono in agguato dietro ogni angolo e sono armate fino ai denti!



▼ Vale quasi la pena di morire per assistere alle animazioni del caso.







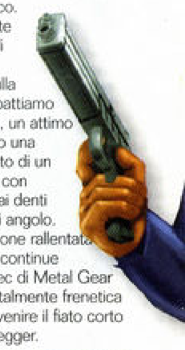
Vogliamo una PlayStation 2. Tutti vogliono una PlayStation 2. Insomma, tutto il mondo non vede l'ora di portarsi a casa la nuova console e vivere per sempre felice e contento.
Non dimentichiamo, però, la nostra fedele PlayStation originale lì accanto al nostro televisore...

CARTONI ANIMATI

Fear Effect è esattamente quel tipo di esperienza, paragonabile a un cubetto di ghiaccio che scivola lungo la schiena, che la PlayStation aveva bisogno di sfoderare in attesa del giorno funesto in cui partirà per la casa di riposo delle console. D'accordo, questa avventura distribuita su quattro CD, con la sua miscela di azione, enigmi, azioni segrete e colpi di scena, ricorda a tratti Metal Gear Solid e i titoli Resident Evil, però in fondo non assomiglia a nulla che abbiamo mai provato. Invece di sedersi nello stesso banco di Capcom o di Konami e di tentare di sbirciare di soppiatto il loro compito in classe, gli sviluppatori di Kronos hanno optato per immagini in stile fumetto giapponese, che rendono Fear Effect veramente unico. Colori vivaci e ombre scure, demoni ninja con falci al posto delle mani, armi colossali e sangue a secchiate... splendido. I personaggi e le ambientazioni sono talmente caratteristici che ci sembrerà davvero di assistere a un cartone animato giapponese di prim'ordine. Controlleremo a turno tre personaggi principali: Hana, un'affascinante agente segreta cinese, Glas, un duro ex-militare e Deke, esperto di armi australiano. Con essi dovremo misurarci con una trama che ha inizio in una Hong Kong del futuro e comprende triadi, isole infestate dagli zombi e un'agghiacciante versione cinese dell'inferno. La storia, i dialoghi e il modo in cui i percorsi dei tre personaggi attraverso ciascun livello si incrociano sono così ben congegnati che è impossibile non essere risucchiati dal gioco.

SPLENDIDO

Il bello di Fear Effect è che raramente ci si limita a guardare. Per le sequenze filmate vengono utilizzati lo stesso motore grafico e le stesse suggestive inquadrature del gioco. Per questo ci si sente sempre nel mezzo di un'azione tra le più intricate mai viste sulla PlayStation. Ora abbattiamo un elicottero militare, un attimo dopo disinneschiamo una bomba fissata al petto di un personaggio, il tutto con guardie armate fino ai denti nascoste dietro ogni angolo. Scordiamoci la tensione rallentata di Resident Evil o le continue chiacchiere via Codec di Metal Gear Solid: qui l'azione è talmente frenetica e ininterrotta da far venire il fiato corto anche a Schwarzenegger.

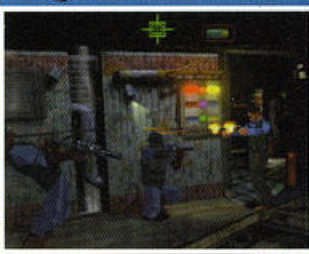


DECESSI

L'unico elemento un po' demoralizzante è costituito dai continui successi dell'"uomo con la falce". In altre parole, si muore. Continuamente. Spesso lo schermo Game Over appare senza nemmeno darci il tempo di capire cosa sia successo. Roba da scaraventare a terra il joypad dalla rabbia: saremo costretti a imparare dai nostri continui errori e sarebbe difficile sopportare questo elemento se il resto del gioco non fosse così entusiasmante. Gli occasionali problemi legati al sistema di puntamento, alcuni punti di salvataggio collocati in posizioni assurde e l'indicatore della paura che ci comunica costantemente che siamo a un passo dalla tomba non giocano certo a favore della dimensione "cinematografica" di Fear Effect.

1 Bang! Bang!

Malgrado il suo impressionante arsenale, Fear Effect ha un sistema di puntamento un po' strambo. Quando funziona, il piombo vola che è un piacere, ma quando non funziona ci fa venire voglia di mordere il divano per la frustrazione.





◀ Non colpiremo nulla a meno che appaia un bersaglio verde sullo schermo.

▼ Usiamo il pulsante per agire in segreto per scivolare alle spalle di un avversario e ammazzarlo con un colpo solo!



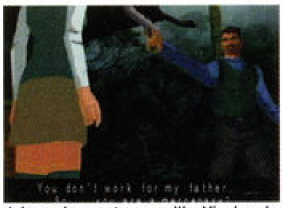






▲ In primo piano o campo lungo, la telecamera offre ottime inquadrature.





▲ Le gambe appartengono a Wee Ming Lam, la figlia del boss della Yakuza che dovremo portare in salvo.



2 Il sapore della paura...

Ci sarà difficile non lasciarci catturare dalla tesissima trama e dai fantastici personaggi di Fear Effect. Ognuno dei quattro CD ci condurrà in una nuova località; l'azione è tenuta insieme da scene filmate inserite senza interruzioni rispetto allo svolgimento del gioco. Diamo un'occhiata a queste immagini...


▲ La fuga da Hong Kong di Hana e Glas sembra una di quelle movimentate e ricche di colpi di scena...


▲ Deke si misura a suon di pallottole con questo tizio a bordo di un treno.

▼ Glas abbatte l'elicottero sparando contro gli striscioni, che bloccheranno i suoi motori!






▲ Hana ha a che fare con una serie di zombi e con i fuochi artificiali...



Quando saremo costretti a ripetere per l'ennesima volta la stessa sequenza, non ci sembrerà più tanto di trovarci all'interno di un cartone animato giapponese, quanto di guardarne uno in videocassetta riavvolgendolo continuamente. Detto ciò, Fear Effect offre un divertimento talmente favoloso che saremmo matti a non procurarcelo: prepariamoci a un'esperienza che non dimenticheremo mai.

3 Che strizza!

Niente vite o indicatori di energia qui. Al loro posto c'è un Fear Meter che riporterà il nostro battito cardiaco. Quando uccideremo i nemici o risolveremo gli enigmi, rimarrà sul verde. Quando invece verremo colpiti passerà al rosso: sveglia, è ora di morire!



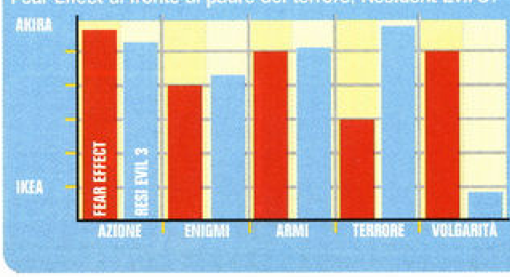






EFFETTO PAURA

Hanno entrambi zombi, armi e colpi di scena. Come si piazza Fear Effect di fronte al padre del terrore, Resident Evil 3?



L'azione è così frenetica e incessante che farebbe venire il fiato corto anche a Schwarzenegger!

il giudizio

aspetto

Splendido. Sembra un ottimo disegno animato giapponese favolosamente diretto in ogni singolo secondo.

giocabilità

Sparatorie, movimenti furtivi e una trama ricca di azione che ci terrà incollati fino alla fine.

longevità

Le dimensioni sono quelle di Metal Gear Solid. Finché dura è grandioso e per i più fanatici ci sono anche alcune conclusioni diverse.

il meglio

Personaggi fantastici, ambientazioni sbalorditive: sembra di essere all'interno di un disegno animato giapponese.



il peggio

Venire ammazzati ripetutamente senza colpa e doverci sorbire di nuovo i tempi di caricamento.



Innovativo e originale: una vera scossa al nostro equilibrio emotivo, malgrado alcuni fastidiosi difetti. Prepariamoci all'azione!

88%

Se ci piace questo proviamo uno qualsiasi dei Resident Evil, più naturalmente Metal Gear Solid. Potremmo dare un'occhiata anche a Broken Sword.

Ci va l'idea di bighellonare in una versione spaziale di New York indossando un paio di colossali pantaloni metallici? Sì, vero? Meno male: ecco qua Slave Zero!



SLAVE ZERO





▲ Potremo sfruttare i punti più elevati della città per avere una migliore postazione di fuoco.



▲ I missili teleguidati ci permettono di colpire il nemico da lontano. Pratico... ma noioso.

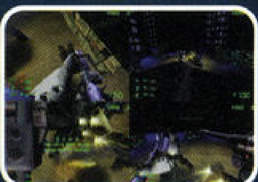
I robot giganti non passano mai di moda. Che si tratti di Optimus Prime e della sua banda micidiale impegnata a combattere i miserabili Decepticon nell'intramontabile serie Transformers, o di giocattoloni di plastica che se le suonano come nei Power Rangers, fa sempre piacere mettersi al comando di un automa metallico alto venti metri. Anche in termini di videogiochi si tratta di un'attività tra le più gradite: basti pensare a Virtual On di Sega, o all'utilizzo di J-Bomb per ridurre in briciole interi grattacieli nel brillante Blast Corps per Nintendo 64. Gli esempi potrebbero continuare: ecco comunque l'ultimissimo tra i titoli che ospitano scatolette di latta giganti impegnate a fracassarsi a vicenda. Diamo il benvenuto a Slave Zero!

LA TRAMA

Come sempre accade in questi titoli futuribili, la trama è modesta: tanto per cambiare, c'è il solito dittatore super-malvagio impegnato a fare danni. Costui si è servito di un esercito di robot giganti per imporre la legge marziale su un'intera città. Brutta storia, eh? Indoviniamo un po' il seguito... Starà a noi e al nostro robot solitario, chiamato Slave Zero, salvare non solo la situazione, ma naturalmente l'intero pianeta. Potevamo aspettarcelo, no? Tutto ciò, ovviamente, implica il compito di vagare attraverso gigantesche città futuribili facendo a pezzi i robot nemici e i loro piccoli amici carri armati. Le città sono spettacolari e riprodotte in un favoloso stile Blade Runner / Mega

1 SCHIANTO DI LAMIERE MULTIPLE!

È positivo, perfino lodevole che gli sviluppatori Accolade abbiano inserito nel gioco una modalità a quattro giocatori, dal momento che per ora il Dreamcast non dispone di molti titoli in grado di sfruttare i suoi quattro ingressi. Purtroppo, però, la modalità a quattro giocatori non è gran che.



▲ Ehi, quattro giocatori! Le immagini però sono un po' troppo impacciate e lente perché la cosa sia veramente divertente. I robot, comunque, sono davvero colossali.

▶ I livelli sono tutti enormi. Anzi, lo sono anche troppo, al punto che è facile perdersi.





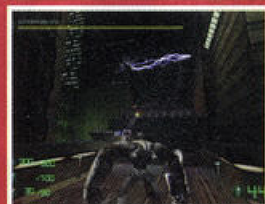
◀ Tra l'altro le munizioni scarseggiano, perciò perderemo un sacco di tempo alla loro ricerca.

▼ Meglio la modalità a due giocatori, più veloce e meno caotica.



2 I ferri del mestiere

Ah, le armi... dove saremmo, senza? Probabilmente sottoterra. Sebbene Slave Zero sia un po' scarso quanto a munizioni, le armi del nostro eroe sono più che all'altezza dei normali nemici che incontreremo nei livelli.







▲ Il lanciarazzi è uno spettacolo, questo è certo. Se ne sta appollaiato sulla spalla di Slave Zero... come un pappagallo che sputa bombe.

◀ Il fucile mitragliatore è sempre divertente e viene trasportato da Slave Zero con la mano destra. L'ideale per far fuori i nemici piccoli.

the FREElosophy, Capitolo 2: continua la grande operazione "Internet più che gratis"

Internet più che gratis.

Regaliamo 6 lire per ogni minuto di collegamento.

Continua il grande successo di Internet più che gratis. Da aprile, tutti gli abbonati riceveranno un accredito di 6 lire per ogni minuto di collegamento a Tiscali Freenet. Raggiunto un credito di 20.000 lire, gli abbonati potranno spenderlo utilizzando il servizio telefonico ricaricabile Tiscali Ricaricasa, attivabile anche online. The FREElosophy, capitolo 2: Internet più che gratis.



Professionisti Associati

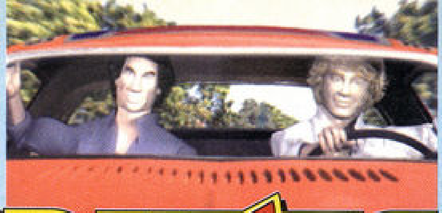
Per maggiori informazioni consultare la pagina Internet **seilire.tiscalinet.it**. Tutti gli importi indicati sono comprensivi di IVA. Il servizio viene erogato alle condizioni contrattuali riportate nel modulo di adesione.

Attiva subito il tuo abbonamento gratuito ad Internet:

- Online: www.tiscalinet.it/attivazioni, inserendo il codice gamesmaster7135 - freenet
- Televideo: pagina 630 di TMC Video
- Numero gratuito: 800-910091

TISCALI free NET

www.tiscalinet.it



THE DUKES OF HAZZARD
RACING FOR HOME™

Ecco il "Generale Lee"™ ancora una volta alle prese con la legge.

Vedi? La vita è sempre la stessa, proprio come nel telefilm.
Daisy continua a lavorare al "Boar's Nest", Boss Hogg è sempre lì che mangia, Rosco cerca sempre di catturare i due giovani Duke attraverso le strade polverose della contea di Hazzard...

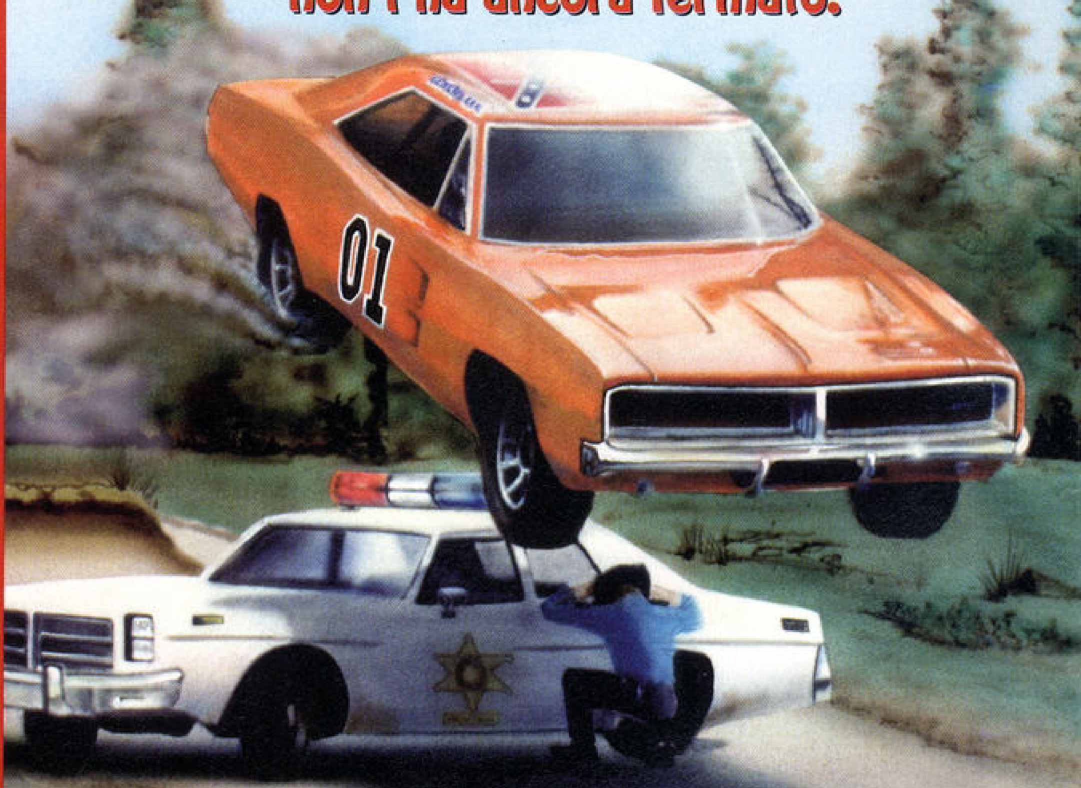
E tu? Sali in auto e prendi il volante del mitico "Generale Lee".
Avanti! E dimmi, la vita non è più bella se sei uno dei Duke?







Il "Generale Lee" è tornato!
E Boss Hogg non l'ha ancora fermato.



SOUTHPEAK™ INTERACTIVE

3D PLANET

3D Planet s.r.l.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 48.86.711
Fax 02 48.86.71.37
www.3dplanet.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

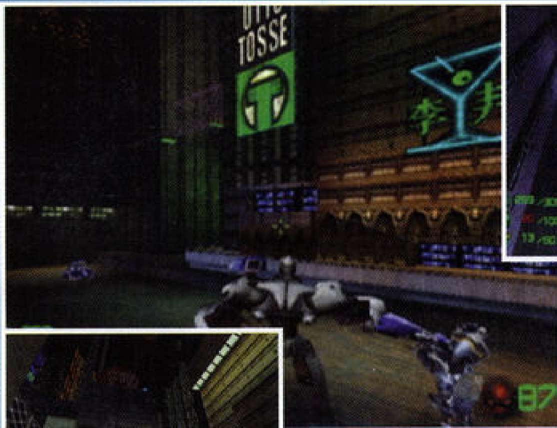
www.ubisoft.it

WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PlayStation

3 Dannate scatolette di latta!

In Slave Zero affronteremo una quantità di nemici, tutti decisi a trasformarci in rottami metallici fumanti. Detto ciò, la varietà dei nemici non è particolarmente ampia.







▲ Anche i mezzi aerei si faranno avanti per distruggerci, ma come i carri armati sono abbastanza fragili.

▲ I robot nemici sono abbastanza numerosi. Devono essere costati una cifra alla città...



◄ Sparsi dappertutto ci sono carri armati futuribili, che potranno darci qualche fastidio.



▲ All'interno dei livelli si nota una decisa assenza di proporzioni.



▲ Il vecchio "testa di latta" ricorre alla sua nuova arma al plasma.



City One che evita le solite ambientazioni post-apocalittiche predilette dalla maggior parte dei giochi di questo tipo.

ARMI TITANICHE

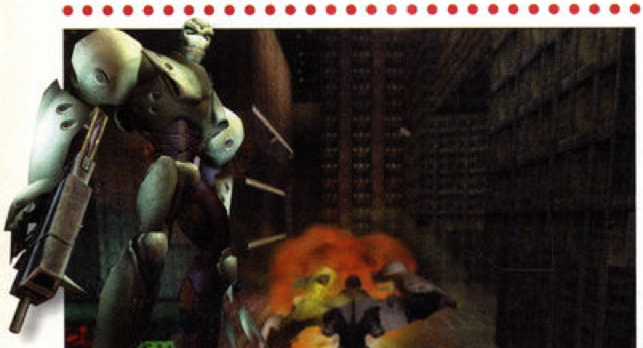
Saremo splendidamente equipaggiati con un lanciarazzi incorporato e un mitragliatore delle dimensioni di un autobus, che ci torneranno particolarmente utili dal momento che l'obiettivo fondamentale del gioco è sparare, sparare e ancora sparare. Potremo portare solo due armi per volta, perciò quando troveremo un aggeggio migliore dovremo abbandonarne uno vecchio e non potremo più riutilizzarlo.
Per nostra fortuna, il lanciarazzi rimarrà comunque con noi e potrà essere caricato con munizioni più potenti, comprese quelle telecomandate. Inoltre, il nostro Slave Zero potrà servirsi anche dei suoi possenti piedi d'acciaio per calpestare ogni cosa riducendola in briciole.

IL GIOCO

Si direbbe divertente, no? E lo è, almeno per un po'; il gioco infatti non ci mette molto ad annoiare. Il problema di Slave Zero è che al di là della possibilità, certamente piacevole, di ridurre in briciole obiettivi vari, non offre molto altro. Il percorso attraverso ciascun livello è di norma prevedibile e lineare e malgrado il nostro amichetto metallico sia in grado di arrampicarsi sugli edifici e di scassare ciò che incontra sul suo cammino, non ha molto senso farlo dal momento che c'è un'unica strada da seguire.
Le stesse aree segrete si limitano di solito a contenere semplici bonus, di solito munizioni, il che è decisamente insoddisfacente. La mossa che consente a Slave Zero di calpestare un oggetto, inoltre, rovina il selciato in modo notevole, ma non è particolarmente utile perché gli oggetti distruttibili in questo modo sono pochi.
Il primo livello, poi, è incredibilmente facile, mentre il secondo diventa improvvisamente di una difficoltà pazzesca: anche questo non è molto piacevole. Quanto ai combattimenti con i boss, almeno un paio per livello, per la maggior parte non richiedono che di restarcene immobili facendo fuoco con tutte le nostre armi contro il robot di turno, che di solito schiatta nel giro di dieci secondi.
La cosa peggiore, però, è il fatto che le città dovrebbero brulicare di vita, con piccoli veicoli in movimento ovunque che noi dovremmo poter afferrare, scagliare o calpestare. Nella versione per PC del gioco, tutto ciò non manca. In questa per Dreamcast, invece, non c'è assolutamente niente, solo chilometri di strade vuote con qualche robot, qualche carro armato e qualche elicottero al quale sparare. Insomma, è un po' una delusione.

LONGEVITÀ

In definitiva, non crediamo che trascorreremo molto tempo attraversando i livelli di Slave Zero ed è un peccato, dal momento che il gioco ha un aspetto fantastico e avrebbe avuto tutte le carte in regola per regalarci un divertimento ultra-violento di prim'ordine.
Purtroppo, ciò che ci rimane è poco più di un comune sparatutto piuttosto monotono, nel quale la novità costituita dal trovarci al comando di un grosso robot si esaurisce piuttosto in fretta a causa dei limiti del gioco.
Speriamo solo che il seguito sia meglio...



▲ Alla faccia! Ecco uno dei rari casi in cui un mini-assalitore riesce a scampare al nostro fuoco.



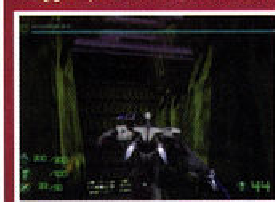
▼ I propulsori si attivano quando saltiamo, ma non ci fanno fare molta strada.





4 Robot multiuso

Non si tratta solo di sparare, sparare e sparare... Cioè, per la maggior parte sì, ma Slave Zero sa fare anche un paio di altre cose.



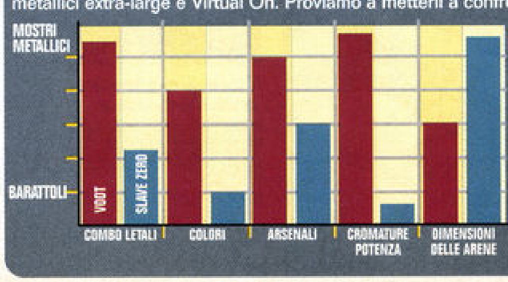
▲ Slave Zero è in grado di arrampicarsi su determinate superfici.



▲ Con quei piedoni di metallo, il nostro amico robot può calpestare i nemici.

SCONTRO DI TITANI!

L'unico altro titolo per Dreamcast in cui compaiano bestioni metallici extra-large è Virtual On. Proviamo a metterli a confronto...



> "Il problema di Slave Zero è che al di là del piacere di fare a pezzi oggetti vari offre ben poco!"

il giudizio

aspetto

Molto carino: enormi grattacieli, robot minacciosi ed esplosioni a bizzeffe.

giocabilità

Molto elementare: si tratta soltanto di correre e sparare all'interno di livelli lineari e ben poco altro.

longevità

La modalità a più giocatori è una buona idea, anche se non eccezionale; la modalità a giocatore singolo non durerà a lungo.

il meglio

Ridurre in briciole metalliche un robot nemico. Così imparerà a mettersi contro di noi!



il peggio

La linearità dei livelli: nessuna libertà di esplorare e di scoprire segreti entusiasmanti.



L'aspetto è senz'altro carino, ma Slave Zero avrebbe avuto bisogno di un po' più di varietà e di molta più immaginazione per piazzarsi tra i **veri sparatutto di prim'ordine.**

62%

Se ci piace questo proviamo Red Dog, un altro sparatutto rapido e frenetico; altrimenti, aspettiamo l'uscita di Virtual On.

Realtà o fantasia? Siamo prigionieri della realtà, senza una via di fuga? Beh, ora c'è un'uscita di servizio pronta per chi ha paura del mondo reale. Varchiamola...





THE SIMS

La cosa comincia a farsi preoccupante. Il nostro appartamento è un vero disastro. Ci sono abiti sparsi su tutto il pavimento. Il cestino della spazzatura trabocca di schifezze.
Uno strano odore pervade l'aria. Nessuno degli amici che vengono a trovarci vuole restare per più di cinque minuti... che disastro. Nel frattempo, ecco sul nostro PC una compagnia allegra e di successo. Un gruppo di amici che vivono insieme in perfetta armonia, in un ambiente pulitissimo. Nel soggiorno c'è un grosso televisore e il frigo trabocca di deliziosi alimenti. A quanto pare, siamo più bravi a gestire una vita simulata che una vera... e la cosa è preoccupante.

ABITARE...

Naturalmente, questa sensazione surreale si spreca per chi si avventuri nel nuovo titolo nato dalle menti malate degli autori Maxis. In sostanza, The Sims costituisce uno sviluppo logico della tendenza che hanno inaugurato con il loro ormai classico Sim-City. Invece di gestire un'intera grande metropoli, ora gestiremo un unico gruppo di persone. È una specie di tamagochi sofisticato. Dopo aver creato il nostro gruppo di coabitanti, i Sim appunto, ed esserci trasferiti in una delle case predefinite o averne progettata una da zero, avremo il controllo su ogni aspetto delle loro vite. Ciò significa che dovremo rifornire la casa di tutti i prodotti di consumo che rendono la vita degna di essere vissuta, oltre che degli elementi più indispensabili... come i bagni, per esempio.

MANGIARE...

Ovviamente, visto che dovremo spendere tutti questi soldi, sarà il caso di guadagnarne un po' in qualche modo. Come? Dandoci da fare: lavorando, cioè. Tuttavia, quando i nostri Sim ritorneranno a casa dopo una dura giornata trascorsa in una delle varie occupazioni offerte dal gioco, che vanno dallo sport, alla politica al crimine, saranno di certo un po' depressi. Il che significa che

1 Con nome e cognome!

Potremo dare un nome al nostro Sim, scriverne una breve biografia e scegliere il suo aspetto e la sua personalità.



▲ Ovviamente abbiamo deciso di trasformare i nostri Sim nella più celebre squadra di supereroi, gli X-Men.



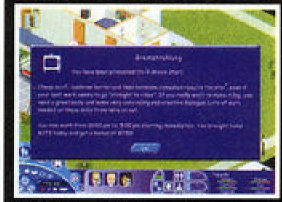
▲ Scarlet Witch è facilmente identificabile grazie alla sua scarsa allegria e al suo vestito rosso.



▲ Una volta costruita una famiglia, potremo trasferirla nel gioco vero e proprio.



► Per ottenere un lavoro dovremo partire dalla gavetta. Come siamo caduti in basso!



▲ Le informazioni ci comunicano come la famiglia se la sta cavando.



▲ Una doccia che perde può provocare guai ai nostri Sim.



▲ Chi indossa pantaloni verdi perde sempre a biliardo.



► Al mattino arriveranno diversi veicoli per condurre i nostri Sim al lavoro.

► Per acquistare proprietà così costose ci metteremo un po' di tempo.



▲ Conquistiamoci la simpatia dei nostri vicini offrendo loro un panino.



▼ Lampi di gelosia in casa Gillen... Avanti, diamo un paio di ceffoni a quel farfallone e poi facciamo pace.

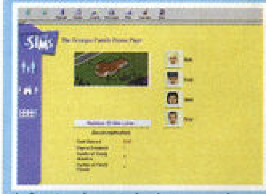
▼ Con le piscine potremo fare... un tuffo in piscina, appunto.



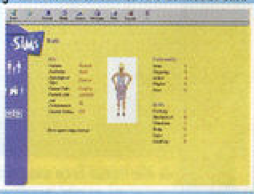


2 On-line!

Il futuro di The Sims è on-line. Quando salveremo il gioco, verrà realizzata una pagina Web dedicata alle statistiche che li riguardano.



▲ Questa schermata fornisce un quadro generale della nostra casa e dei nostri Sim.



▲ Potremo inoltre esaminare i dettagli relativi a ciascun componente del gruppo.



▲ Più grande è il gruppo, più estesa e interessante è la pagina Web. Urrà!


beat mania™
ALLA CONSOLE...
IL PROTAGONISTA SEI TU!
CONTROLLER DEDICATO
INCLUSO NELLA CONFEZIONE
PlayStation
KONAMI
HX HalifaX
www.halifax.it
Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

3 Casa di bambola!

La parte dedicata alla progettazione della casa dei nostri sogni è talmente ricca di dettagli da costituire quasi un gioco a sé. Quel che è meglio, è straordinariamente semplice e non richiede una laurea in architettura.











▲ Al nostro arrivo, il terreno è completamente vuoto: c'è solo l'erba.

◄ I muri sono un buon inizio. Le case senza muri non valgono gran che.

► Completato il nostro progetto non dovremo che passare alla modalità Live: i nostri Sim potranno così cominciare a esplorare la loro nuova casa.

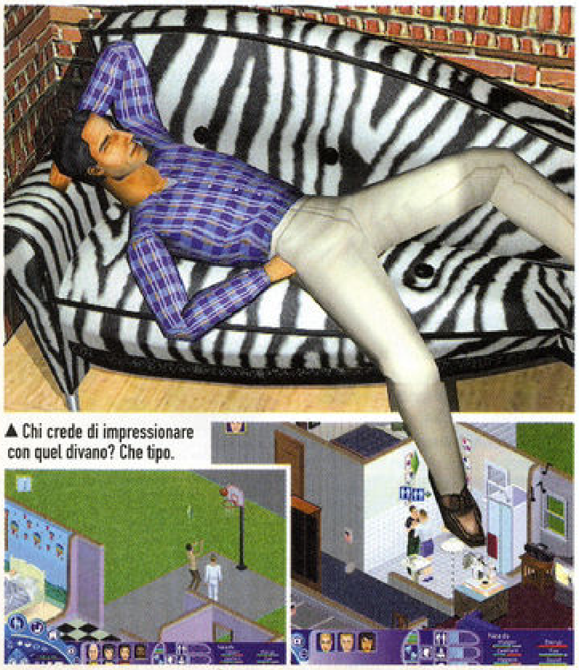
dovremo spendere cifre ancora maggiori del loro denaro in prodotti per la casa e giochi vari destinati a divertirli. Un circolo vizioso? Eccome... Il brillante sistema dei menu mediante il quale controlleremo i nostri Sim è probabilmente più facile di quello mentale che utilizziamo per automotivarci. Sebbene il gioco affronti alcuni concetti complessi, il modo in cui questi vengono presentati rende possibile a chiunque sedersi a giocare.

CRESCERE...

Dopo le fasi elementari del gioco, le cose raggiungeranno nuovi livelli di bizzarria. Ogni Sim ha una sua personalità e se lasciato da solo si dedicherà a qualsiasi cosa gli venga in mente. Allo stesso modo, i vari Sim provano sentimenti diversi l'uno nei confronti dell'altro, il che potrà condurre a ogni sorta di problemi. Per esempio, se un Sim noterà la sua innamorata abbracciata a qualcun altro, può diventare geloso... o peggio. Proprio così. I Sim hanno anche una vita amorosa e con un vicinato così affollato gli avvenimenti potranno rapidamente trasformarsi in una sorta di telenovela da videogioco.

...E SPARIRE

Con tutta questa immaginazione traboccante dal lettore CD durante il gioco, sarebbe bello poter dichiarare che The Sims è un titolo perfetto. Purtroppo, però, non lo è.
Per esempio mancano gli animali ed è un vero peccato che tutto il gioco sia ambientato in casa.
Anche un po' più di struttura non avrebbe guastato. In sostanza, però, si tratta di difetti perdonabili, poiché The Sims riesce senz'altro a dare vita a un nuovo genere... e in definitiva è un titolo più indispensabile dell'ossigeno.



▲ Chi crede di impressionare con quel divano? Che tipo.

4 Madri degeneri...

Naturalmente, non tutto andrà liscio. Come in molte famiglie, anzi, ci saranno problemi continui. Se vorremo, potremo divertirci sadicamente rendendo infernale la vita dei nostri Sim. Dai, aspettiamo ancora un paio di giorni prima di riparare il gabinetto...

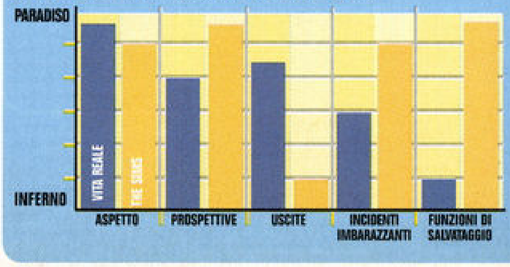




▲ Un barbecue al chiuso non è certo un'idea grandiosa. Si sente già profumo di casa alla griglia...

A PROPOSITO DI FAMIGLIE FELICI...

D'accordo, stavolta si fa sul serio. Cos'è meglio? The Sims... o la vita reale? Vediamo un po'...



Dovremo dotarci di tutti i moderni prodotti che rendono la vita degna di essere vissuta, oltre che degli elementi essenziali... come i servizi!

il giudizio

aspetto

Schermate essenziali e sparse, ma senz'altro adatte allo scopo. L'animazione è molto carina.

giocabilità

Straordinariamente originale e talmente coinvolgente da mettere in pericolo la nostra vita sociale.

longevità

A causa della sua struttura libera, prima o poi finiremo per esaurire le cose da fare.

il meglio

Dare vita a storie amorose tra i Sim. Possiamo farli sposare? Per favore!



il peggio

Restare alzati per tutta la notte solo per renderci conto che in sostanza non è accaduto nulla nella nostra casa.

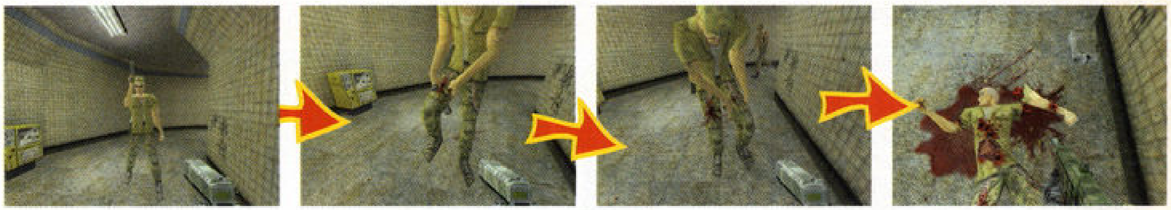


Forse gli avrebbe fatto bene un po' più di organizzazione, ma The Sims riesce comunque a eccellere, rendendo la vita reale quasi superflua. **Il che è preoccupante.**

89%

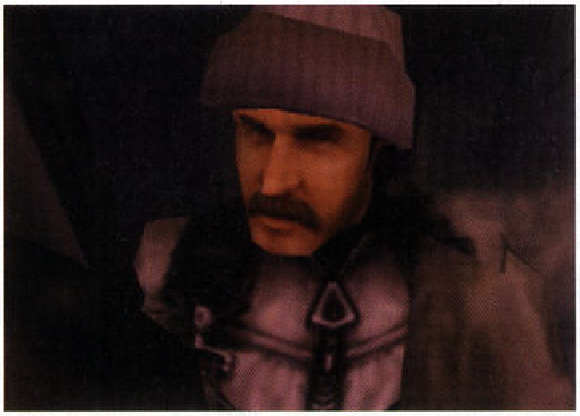
Se ci piace questo... i giochi della serie Creatures sono abbastanza simili, anche se ci sono bizzarri alieni al posto delle persone.

Sangue, budella e baffoni: ecco di cos'è fatta la vita di un mercenario. Al seguito di John Mullins, prepariamoci a viaggiare per il mondo spargendo distruzione...



SOLDIER OF FORTUNE







▲ Saddam Hussein: bei baffoni, peccato per lo scarso rispetto dei diritti úmani.



▲ I filmati presentati tra una missione e l'altra mostrano tutte le varie tenute di John Mullins.

Come la vita del vero mercenario John Mullins, sulla cui esperienza e sui cui suggerimenti il gioco è basato, Soldier of Fortune si concentra decisamente sulle tattiche di combattimento più micidiali.

Sangue e sbudellamenti vari sono presenti in misura massiccia e riprodotti con tutta la precisione grafica promessa. Sotto il sangue e i cadaveri crivellati, però, c'è un titolo veramente solido.

UN VECCHIO AMICO

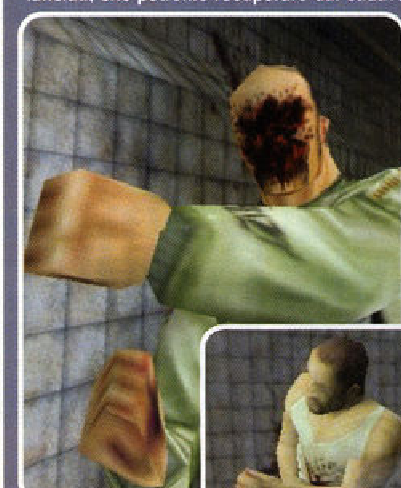
Quanto potrà sopravvivere ancora il motore di gioco di Quake 2? Soldier of Fortune dimostra che questo vecchio veterano è ancora vivo e vegeto. Certo, Raven vi ha apportato alcune modifiche significative, rese evidenti dalle splendide texture, dall'animazione fluidissima e dalla possibilità di colpire specifiche parti del corpo. Inoltre, c'è un nuovo sistema di comando che consente al giocatore di sporgersi al di là degli angoli... una tattica utilizzata anche dai nostri nemici! Molte fra le migliori novità sono state rese possibili dal sistema di renderizzazione GHOUL di Raven. Le due novità di maggiore interesse sono costituite dalle 26 aree distinte presenti su ciascun modello umano e dagli impatti tra poligoni. In soldoni, questo significa che potremo far saltare braccia, gambe, mani e piedi a colpi di arma da fuoco e perfino far saltare un'arma dalle mani di un terrorista con un colpo ben piazzato. Le animazioni di morte e sofferenza che accompagnano questo tipo di attività presentano un realismo raccapricciante: le vittime saltellano stringendosi convulsamente le ferite, o cercando di impedire alle proprie budella di rovesciarsi all'esterno. I colpi alla testa producono grossi fori di uscita sulla parte posteriore del cranio della vittima e il sangue schizza realisticamente sullo scenario circostante, si raccoglie in pozze al suolo e filtra attraverso la neve.

CORPI

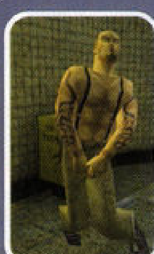
Questo livello di dettagli corporei non si limita a soddisfare i giocatori più sanguinari, ma aumenta in misura considerevole la profondità tattica del gioco. Le munizioni non sono sparse qua e là come nella maggior parte dei videogiochi, ma costituiscono invece una merce preziosa. Di conseguenza, sparare alla testa di un nemico e disarmarlo costituiscono tecniche d'attacco fondamentali e il giubbotto antiproiettile è una difesa indispensabile per prevenire la

1 FERITE LOCALIZZATE!

Il sistema di renderizzazione GHOUL ci permette di colpire il corpo del nemico in 26 punti diversi: potremo ridurre le nostre vittime a tronchi umani sanguinanti! Le coltellate andranno a segno nel punto esatto in cui le sferreremo, anche più volte; lo stesso vale per i coltelli lanciati, che potremo recuperare dai cadaveri.



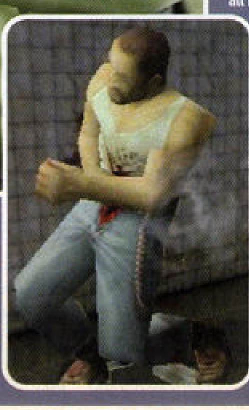
▲ Un colpo alla testa: il sistema più efficace per eliminare un terrorista.



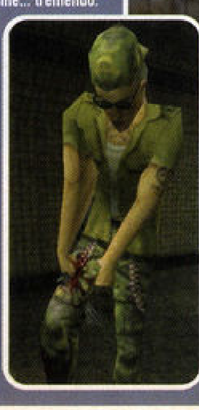
▲ Una ferita all'inguine... tremendo.



▲ Un colpo a un braccio può rendere invalido il nemico...



► Un colpo allo stomaco può avere conseguenze disgustose, a base di budella che si rovesciano all'esterno...



◄ Ficchiamo una pallottola in una gamba a un nemico e questo si metterà a saltellare.



▲ Lo stile dei nemici varia a seconda della località di ciascuna missione.



▲ Il lanciafiamme è notevole, ma i terroristi incendiati in preda al panico rischieranno di dare fuoco anche a noi.



▼ L'animazione è straordinaria: il lampo della detonazione, l'espulsione dei bossoli, la ricarica...



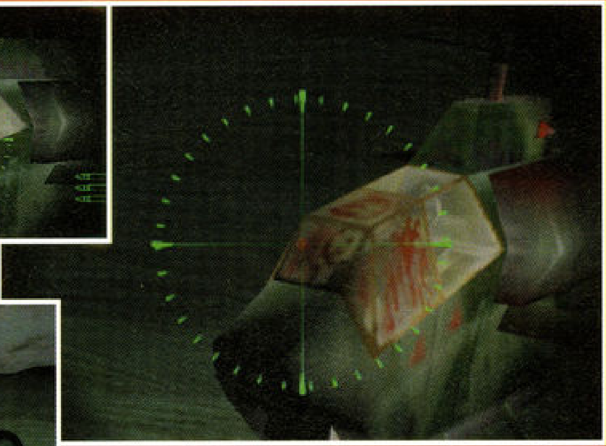


2 Ardue decisioni...

Soldier of Fortune si presenta a volte come un gioco di ragionamento. Potremmo sprecare un sacco di munizioni cercando di abbattere un elicottero d'assalto, ma perché non prendere di mira il pilota con il nostro fucile da cecchino?



▲ Non è facile prendere di mira un elicottero in volo da un treno in corsa.





◄ Con il pilota fuori combattimento, il co-pilota non potrà impedire che il suo mostro volante precipiti dal cielo.

▲ È una grande soddisfazione riuscire a spargere frammenti di pilota per tutto l'abitacolo dell'elicottero.

realistica possibilità di incassare un unico colpo letale. La possibilità di scegliere l'equipaggiamento prima di ciascuna missione è una gradevole novità che dà a questo sparatutto una pennellata da gioco di ruolo. Dal momento però che potremo rapidamente impadronirci delle armi dei nemici uccisi, non è poi così essenziale come ci sembrerà all'inizio.

INTELLIGENZA

L'intelligenza artificiale dei terroristi nostri nemici è un po' incostante. A tratti è impressionante, con soldati che saltano giù da livelli superiori, si rotolano lateralmente per evitare i nostri proiettili, corrono ad attivare allarmi e reagiscono al loro suono. Le pattuglie si dividono: un paio di nemici puntano di corsa verso di noi, mentre altri due rimangono indietro per coprirli. Tutte le animazioni che accompagnano queste attività sono state progettate espressamente dai disegnatori e non sono il frutto irrealistico di un calcolo matematico: quando l'intelligenza artificiale è in forma, dunque, se la cava decisamente alla grande e schiera contro di noi nemici estremamente insidiosi. Non mancano tuttavia alcuni difetti assurdi. In un caso, due guardie sono in piedi l'una accanto all'altra, chiacchierando e fumando. Se ne abbatteremo una centrandola alla testa con il fucile da cecchino, l'altra continuerà a fumare con nonchalance la sua sigaretta, chiacchierando con il cadavere come se nulla fosse accaduto! A volte ci imbatteremo inoltre in individui immobili, che puntano direttamente contro una parete. Certo le nuove texture sono splendide, ma non ha molto senso starsene ad ammirare i dettagli della ruggine o le decorazioni dello stucco mentre John Mullins viene verso di noi imbracciando un lanciafiamme...

MONDIALE

I livelli ci condurranno attraverso numerose località, seguendo il tentativo di Mullins di recuperare delle testate nucleari sottratte da una banda di terroristi internazionali. Tra esse, la metropolitana di New York, le fogne del Kosovo, basi sotterranee in Siberia, palazzi iracheni, ferrovie del Sudan, uffici giapponesi e castelli tedeschi. Una simile varietà ci eviterà di soffrire della "sindrome del corridoio" e la straordinaria diversità delle texture degli edifici e dei nemici non rischierà di annoiare l'occhio. Sebbene non sia certo divertente perdere troppo tempo in un gioco come questo, l'equilibrio di Soldier of Fortune è precario, dal momento che di solito è fin troppo chiaro quale sarà la nostra prossima destinazione. Soldier of Fortune rappresenta un progresso del genere sparatutto; la sua eredità, tuttavia, sarà l'innalzamento del livello di sanguinosità di questi giochi.



4 Sei cotto!

L'arma a microonde colpisce la vittima con una scarica ad alto potenziale, facendolo gonfiare ed esplodere spruzzando sangue ovunque.



▲ Come cucinare un terrorista ad alta temperatura in pochi secondi...



▲ Il torso del nemico si gonfia in modo orrendo prima che la pelle scoppi.



▲ Terrificante, la potenza delle microonde. Gli utenti di telefoni cellulari facciano attenzione...

3 Il cappellaio matto!

Il sistema di gestione dell'impatto fra poligoni ci permette di far saltare via un'arma dalle mani di un nemico, ma è talmente preciso che potremo perfino far saltare via occhiali e cappelli! Brutte sorprese in vista per questo scienziato, quando Mullins gli farà saltare via l'elmetto dal cranio.







▲ Non è che uno scienziato ignaro sfruttato dai terroristi, perciò John Mullins decide di risparmiargli la vita, limitandosi a lasciarlo a capo scoperto e con un grosso mal di testa...

◄ L'elmetto viene proiettato a diversi metri di distanza nel corridoio... un colpo in stile Clint Eastwood.



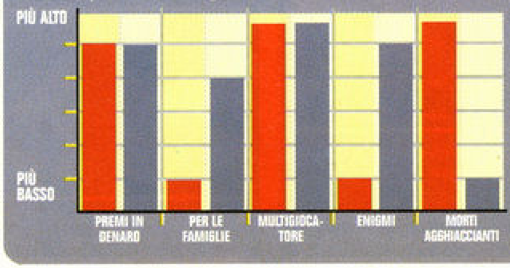
▲ Non tutti i nemici sono uomini. Questa Ninja giapponese è una vera donna fatale.



▲ Ah, ah... colpo secco!

CANI DA GUERRA...

Come se la caverebbero John Leslie e Jenny Powell nel mondo spietato del signor Mullins? Vediamo un po'...



> "Potremo far saltare braccia, gambe e piedi a colpi d'arma da fuoco e perfino togliere un'arma dalle mani di un terrorista con un colpo ben piazzato!"

il giudizio

aspetto

Malgrado utilizzi l'ormai vecchiotto motore di Quake 2, Soldier of Fortune se la cava alla grande grazie al sistema di renderizzazione GHOUL.

giocabilità

Alla profondità del gioco contribuiscono la possibilità di colpire parti del corpo o le armi del nemico, la scarsità delle munizioni e altro ancora.

longevità

È un gioco molto vasto, con missioni ambientate nelle località più varie e con diversi obiettivi e con una modalità a più giocatori!

il meglio

Poter colpire 26 punti del corpo di un nemico con il fucile da cecchino, completo di mirino zoomabile.



il peggio

L'intelligenza artificiale dei terroristi e estremamente incostante.

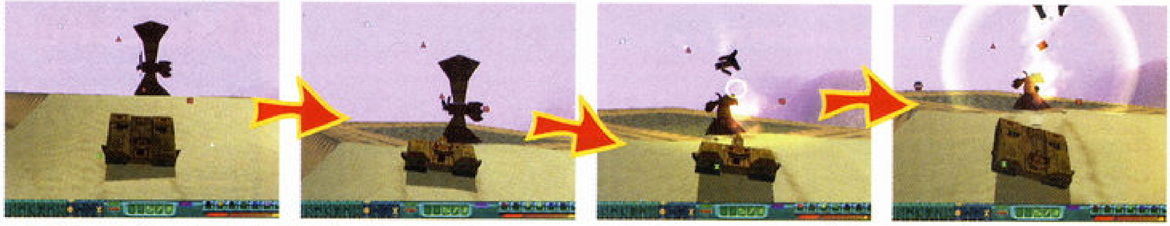
L'attrattiva di Soldier of Fortune è legata al suo realismo e alla sua varietà di azione e di ambienti. Un'esperienza di gioco estremamente coinvolgente.

85%

Se ci piace questo proviamo Half-Life: Opposing Force, un titolo con un'intelligenza artificiale superiore, armi realistiche e livelli interessanti.

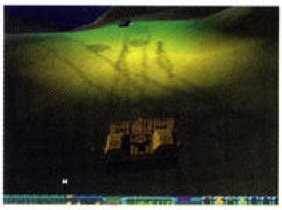
DATI ▶ FORMATO: DREAMCAST · EDITORE: TAKE TWO · IN USCITA A: ORA · GENERE: SPARATUTTO · PREZZO: L.129.900 · GIOCATORI: 1-2 · SVILUPPATORE: DMA DESIGN · ALTRE VERSIONI: NESSUNA

I robot hanno un nuovo passatempo: fanno collezione di pianeti. Ne sono già andati perduti tre e sarà nostro compito risolvere la situazione.



WILD METAL





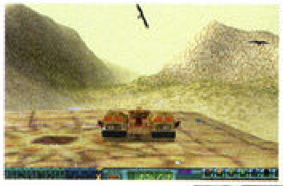


Wild Metal non va per il sottile con i suoi giocatori. Saremo sbattuti sul campo di battaglia, senza conoscere gli obiettivi della missione, senza filmati avvincenti né dialoghi tra un livello e l'altro.

Non sapremo nemmeno chi siamo o quale sia il nostro compito. Tutto ciò potrebbe scoraggiare alcuni di noi, ma se concederemo un po' di tempo a questo gioco non ci metteremo molto per notarne la profondità.

E ADESSO CHE FACCIO?

Insomma, di che si tratta? Wild Metal è un gioco d'azione e di combattimento su carri armati, con enigmi ed elementi... ehm, strategici. Potremo scegliere uno tra cinque carri armati; ciascun veicolo ricorda un animale e presenta caratteristiche diverse. Per esempio, il Cheetah (ghepardo in inglese) è veloce ma non può resistere a molti colpi. La missione è semplice: impadronirci di otto nuclei di energia in ciascun livello. All'inizio non sarà difficile, ma lo diventerà sempre di più perché salteranno fuori aggeggi di ogni tipo decisi a tentare di fermarci. Wild Metal non è certo un gioco perfetto e anzi ha un sacco di difetti. Il primo è la sua ripetitività. Trovarsi di fronte sempre lo stesso ambiente nel corso di più livelli può risultare monotono. Ci sono, è vero, tre diversi pianeti e 21 arene di combattimento, ma DMA avrebbe potuto rendere il gioco un po' più accattivante.





▲ Far fuori i carri armati non è un problema, ma quando ne arrivano quattro alla volta la situazione inizia a farsi tosta.

MONOTONO...

La grafica è abbastanza fiacca, le medesime texture si ripetono all'infinito, non c'è musica e l'impatto generale è poco curato. Wild Metal è comunque un gioco divertente.

La curva di apprendimento è decisamente ripida e presto diventa difficile scovare tutti i nuclei di energia. La struttura dei livelli è sofisticata e comprende un'intelligenza artificiale di buon livello. Si tratta di un titolo destinato agli appassionati, ma vale comunque la pena di dare un'occhiata a ciò che si nasconde dietro i primi livelli.





▲ Distruggere i carri armati non è difficile, ma se arrivano quattro alla volta...





1 Sempre più in alto

Il paesaggio è cosparso di alte montagne e i nuclei di energia sono nascosti nei luoghi più inospitali. Dovremo affrontare numerosi ostacoli, come i reticolati collegati ai generatori. Senza dimenticare tutti i vari nemici sparsi per il pianeta, naturalmente!





▲ Tutti i carri armati hanno nomi di animali. Abbiamo il coraggio di affrontare un Buffalo?



◀ Mmm, come fare per prendere quella roba? Basta far fuori il generatore e avanzare.

2 Uno contro uno

Uno degli elementi migliori di Wild Metal è la sua modalità a due giocatori, in grado di garantirci settimane intere di divertimento.



▲ Potremo scegliere numerose modalità diverse che ci terranno occupati per un bel po'.



▲ Rhino contro Bulldog. Dopo quel colpo, il "rinoceronte" non sembra stare molto bene...

◀ La grafica è lontana anni luce da quella di Soul Calibur e Rayman 2, ma almeno tutto esplode in modo elegante e scorrevole.

il giudizio

aspetto

Quale aspetto? Non aspettiamoci grafica e immagini della nuova generazione.

giocabilità

I movimenti del gioco sono perfetti! I carri armati si muovono perfettamente sullo schermo.

longevità

Gli oltre 20 livelli ci terranno impegnati per settimane e la modalità a due giocatori non è affatto male.

il meglio

L'intelligente combinazione di più generi. È un gioco d'azione con enigmi ed elementi di strategia!



il peggio

L'assenza di cura per la grafica e la storia. Siamo nel 21° secolo ormai e ci aspettiamo un po' di trama...



Gli appassionati del genere apprezzeranno Wild Metal proprio per il suo approccio elementare, ma speriamo che un eventuale seguito **conceda un po' di più all'aspetto.**

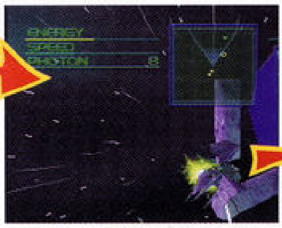
72%

Se ci piace questo... diamo un'occhiata a Tiny Tank o a Battle Tanx. Sul Dreamcast, Wild Metal è unico nel suo genere.

Dreamcast

Lara è tornata... e il suo compito è salvare il mondo! Ma non l'aveva già salvato l'anno scorso, quello prima e quello prima ancora?









TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



▲ Meglio tenere gli occhi aperti o perderemo letteralmente la testa... e sarebbe davvero un peccato, con una testolina così graziosa.

1 Il nemico

Ci sono visi familiari, come le mummie, ma non manca un'intera schiera di nuovi cattivi che possono contare su una migliore intelligenza artificiale e su una maggior mobilità... Questa volta i nemici sanno il fatto loro.



▲ All'inizio Von Croy è amico di Lara, ma poi si rivelerà un tipaccio.



▲ Gli scorpioni giganti non hanno intenzione di lasciarci in pace...



▲ Vista Lara? È più calda che mai con questo antico serpente.



▲ Questo è ciò che accade quando un dio egiziano perde le staffe...

Pochi sanno che la serie Tomb Raider non è sempre stata un'esclusiva per PlayStation e PC. Nel lontano 1996, infatti, il primo Tomb Raider è uscito in versione per Sega Saturn. Purtroppo però il Saturn non si è rivelato un successo commerciale; Tomb Raider ha quindi modificato le sue alleanze, passando alla PlayStation. Ora però Lara è tornata per fare la sua prima comparsa su una console della nuova generazione.

CONVERSIONE

Non si tratta tuttavia di un prodotto in esclusiva per il Dreamcast, bensì di una conversione del titolo per PC. Domanda scontata: vale la pena di acquistare Tomb Raider: The Last Revelation se abbiamo già provato la relativa versione per PC o PlayStation, o uno qualsiasi dei suoi predecessori? Beh, noi diremmo proprio di no. La grafica è di gran lunga superiore a quella della versione per PlayStation, ma conserva i medesimi limiti di quella per PC e rimane sgranata e irregolare. Malgrado ciò le texture e i modelli dei personaggi sono stati migliorati, anche se rimangono lontani anni luce dall'eccezionale qualità della grafica di titoli come Resident Evil Code: Veronica.

I COMANDI

Veniamo ora alla questione dei comandi. Perché mai Core non è in grado di mettere a punto un sistema di comando migliore? I comandi del Dreamcast dovrebbero funzionare alla grande con un gioco come questo, ma non è così. I movimenti sono decisamente troppo "a scatti" e finiremo senz'altro in preda alla massima frustrazione dopo aver sbagliato per l'ennesima volta un salto o non essere riusciti ad azionare correttamente una leva. Giocare con Tomb Raider: The Last Revelation è in gran parte come trovarsi di nuovo alle prese con il primo Tomb Raider, uscito ormai da quasi quattro anni. Certo, sono state apportate delle modifiche, come per esempio le nuove abilità e i vari veicoli da guidare, ma si tratta di novità che avrebbero dovutoe essere inserite nel secondo Tomb Raider e non nel quarto. Core avrebbe fatto meglio ad aspettare ancora un po' e a sviluppare un titolo in esclusiva per il Dreamcast, o almeno introdurre nel gioco qualche elemento riservato a questa console. La versione per Dreamcast di Tomb Raider è sicuramente degna di nota per chi non ha mai provato un gioco in cui comparisse Madame Lara, ma per tutti quelli tra noi che hanno già giocato con la serie in versione per PC, PlayStation o perfino Saturn, non vale la pena di spenderci fatica o denaro.

2 Nuovi trucchetti

L'introduzione di nuove abilità è una caratteristica classica di questa serie e Tomb Raider 4 non fa eccezione. Lara è in grado di combinare tra loro più oggetti, dondolarsi appesa a funi e utilizzare una modalità cecchino in stile MDK o Goldeneye.



▲ L'effetto "gocciolante" che si nota dopo che Lara è stata nell'acqua è carino.



▲ Questa vecchia moto è uno dei nuovi veicoli. Facciamo un giro tra le piramidi?





▲ Un paio di rivoltelle non ci serviranno a nulla contro milioni di insetti carnivori. Gambe!



▶ Quei cani-sfinge sono immortali, perciò dovremo trovare un altro sistema per liberarcene. Mmm...

il giudizio

aspetto

La trama è eccellente e le scene filmate sono tra le migliori mai viste sul Dreamcast; gli effetti sonori sono perfetti.

giocabilità

Ci vorrà del tempo prima che impariamo a utilizzare i comandi e anche allora non saremo al riparo dalla frustrazione.

longevità

È sempre emozionante guidare Lara all'interno di una piramide, ma abbiamo la sensazione di averlo già fatto almeno altre tre volte.

il meglio

Le splendide sequenze filmate, che legano la trama meglio che nella maggior parte dei film di avventura.



il peggio

Il fatto che si tratti di una semplice conversione da PC, senza alcun elemento in esclusiva per il Dreamcast.



Se siamo appassionati della serie o non abbiamo mai provato un titolo Tomb Raider, precipitiamoci a comprarlo, ma non aspettiamoci nulla di nuovo.

80%

Se ci piace questo... potremmo dare un'occhiata a Soul Reaver, Shadowman o Resident Evil Code: Veronica, tutti titoli a loro modo eccellenti.


"Parigi val bene una messa". E una


festa. E un rapimento. E un intrigo.
E un gioco spettacolare.
IL MISTERO DI NOTRE-DAME
Intrighi, misteri, dramma all'epoca di Filippo il Bello. Un'avventura mozzafiato che si svolge tra le rive della Senna, baracche e taverne malfamate, tra il Palazzo Reale e la cattedrale di Notre Dame al massimo del suo splendore.
Il tutto moltiplicato per tre personaggi che potrete impersonare, vivendone i diversi punti di vista in una ricostruzione fedelissima della Parigi del 1300, interamente modellata in 3D.
Un'eccezionale gioco di avventura ma anche un sorprendente affresco sul mondo medievale francese completato da più di 120 schede illustrate sulla vita dell'epoca.
MICROÏDS
fallo per gioco.

SUL PROSSIMO NUMERO

Games Master



PROVE!

POKEMON STADIUM

Ci piacciono i Pokemon? Allora moriremo dalla voglia di farli combattere in arene completamente tridimensionali!



SPECIALE

PLAYSTATION 2 SPECIALE

Le ultimissime novità sulla console Sony!

Vediamo i giochi in arrivo! Scopriamo le anteprime! Facciamo la conoscenza di Ridge Racer 5, Street Fighter Ex 3, Stepping Selection, Fantavision e molti altri ancora!

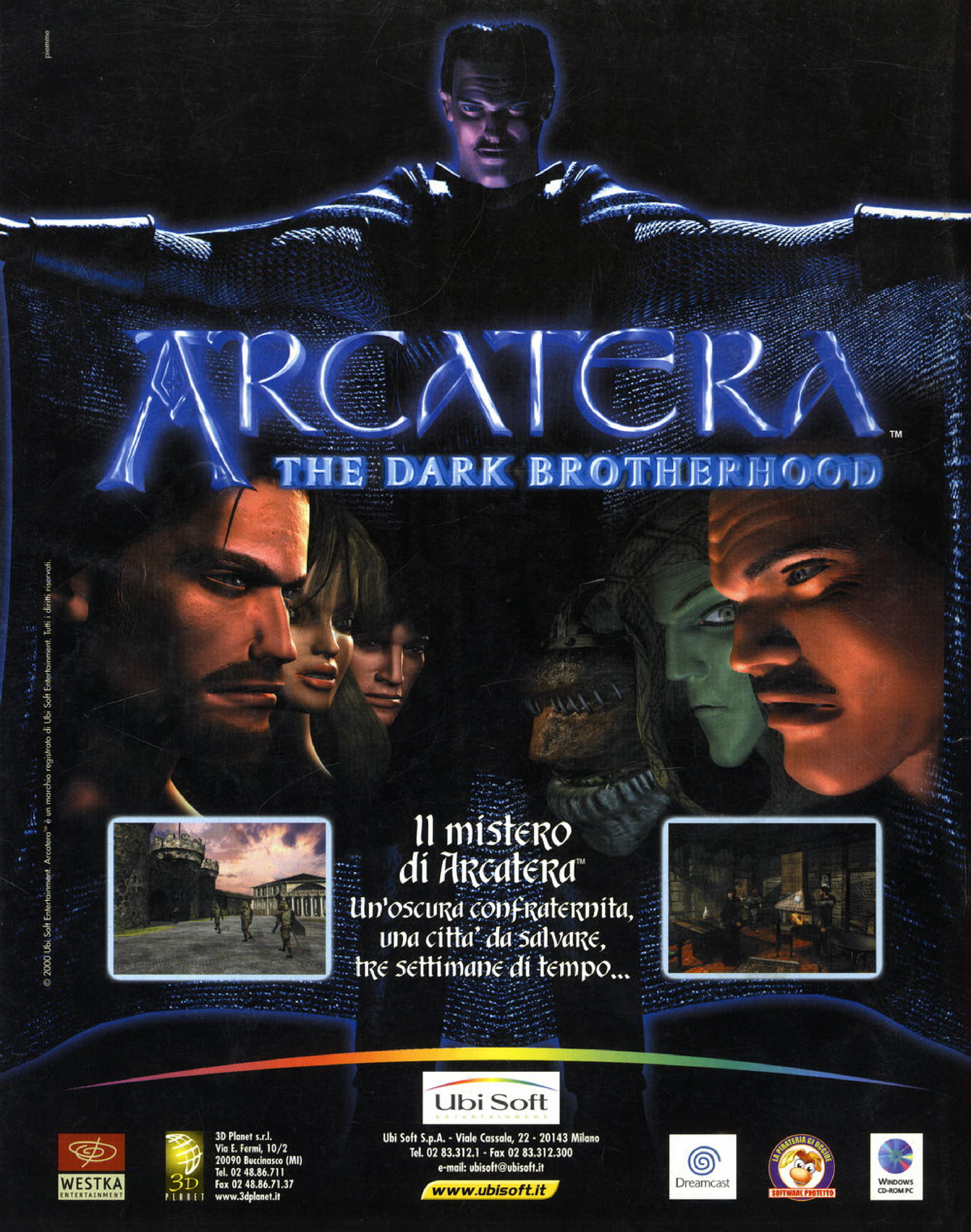
INOLTRE

COLIN MCRAE RALLY 2 • RONALDO V-FOOTBALL • PREMIER MANAGER 2000 • VICTORY BOXING 3 • MEDIEVIL 2 • CHASE THE EXPRESS • SEGA GT • DIE HARD TRILOGY 2 • TDR 2000 GALERIANS • RED DOG • ECCO THE DOLPHIN • 4 WHEEL THUNDER • STREET FIGHTER EX 2 PLUS • THIEF 2 • F1 WORLD GRAND PRIX • COMMANDOES 2 • DAIKATANA E ALTRO ANCORA!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI MAGGIO



Il primo videogioco che cresce con il tuo bambino.
© Disney
www.disney.it
Disney Apprendimento Età 1-3
Primi Passi
Dai 18 mesi ai 2 anni
Disney Apprendimento Età 2-4
Asilo
School
Dai 2 ai 4 anni
Disney Apprendimento Età 4-6
Prescolare
Dai 4 ai 6 anni
Winnie the Pooh
Per PC e Mac



ARCATERA™
THE DARK BROTHERHOOD
Il mistero
di Arcatera™
Un'oscura confraternita,
una citta' da salvare,
tre settimane di tempo...
© 2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera™ è un marchio registrato di Ubi Soft Entertainment. Tutti i diritti riservati.
WESTKA ENTERTAINMENT
3D PLANET
3D Planet s.r.l.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 48.86.711
Fax 02 48.86.71.37
www.3dplanet.it
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A. - Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
Dreamcast
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
WINDOWS
CD-ROM PC